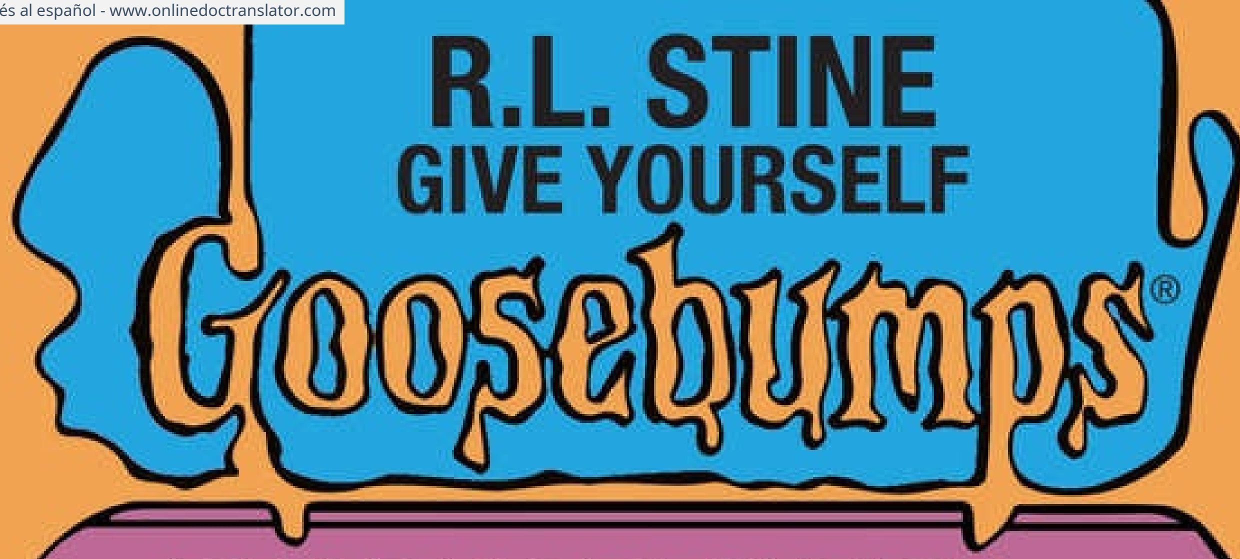


READER BEWARE...
YOU CHOOSE THE SCARE!

MORE THAN 20 DIFFERENT ENDINGS!

ESCAPE FROM THE CARNIVAL OF HORRORS

SCHOLASTIC



R.L. STINE

SCHOLASTIC INC.

1

"Qué hacer *tú* ¿quiero hacer?"

“No lo sé, Patty. Qué hacer *tú* ¿quiero hacer?"

“No es justo, Brad. Te pregunté primero."

Patty y Brad. Tus dos mejores amigos. Discutiendo. Como siempre.

Es la última semana de agosto. Y Patty y Brad no han dejado de pelear desde que comenzaron sus vacaciones de verano.

A Patty le gusta ser mandona. Aunque no te importa. No es la gran cosa.

De todos modos, es difícil ganar una pelea con ella. No sabes por qué Brad lo intenta. Supongo que es porque no quiere parecer un cobarde delante de una chica.

"No hay nada que hacer. Supongo que me iré a casa”, dice Brad. Se mete las manos en los bolsillos. Luego sus hombros se hunden y se encoge. Supongo que Brad es una especie de cobarde, incluso si es tu mejor amigo.

"Eres tan aburrido, Brad", se queja Patty. Cada vez que Patty se queja, sus pecas realmente salen a la luz. Ahora hay alrededor de un millón de ellos repartidos por su rostro.

"¡Ey! ¡Sé lo que debemos hacer! Patty estalla de repente.

Ir a PÁGINA 2 .

2

“¡Vayamos en bicicleta hasta Bennet's Field y veamos cómo montan el carnaval!”

“No lo sé”, respondes. "Está oscureciendo y mamá dijo que tengo que llegar a las nueve".

"Es sólo un paseo rápido en bicicleta", dice Brad. “¿Eres una especie de cobarde?”

¿Brad te llama débil? ¡No lo puedes creer!

"Bueno. Está bien”, estás de acuerdo. “Pero si es tan malo como el año pasado, no habrá mucho que ver. ¿No recuerdas la atracción principal? les recuerdas. “¿La atracción que llamaron Terror Track? Resultó ser un trencito de bebé que daba vueltas y vueltas y vueltas”.

No importa lo que digas. Patty ha tomado una decisión. Vas a ir al carnaval.

Una brisa cálida y húmeda te golpea en la cara mientras pedaleas. Patty está a la cabeza. No sorpresa. Y Brad está resoplando detrás de ti.

Ya está oscuro cuando llegas a Bennet's Field.

Tú y tus amigos dejáis las bicicletas en el césped y corréis por el campo iluminado por la luna, hacia la enorme valla de madera que rodea el carnaval.

Para verlo más de cerca, consultePÁGINA 3 .

3

Al llegar a la entrada del carnaval, escuchas música que proviene del interior. No son las típicas cosas cursis de órgano que siempre tocan. Pero algo de música realmente extraña. Suena familiar y totalmente nuevo al mismo tiempo.

Brad estira el cuello para intentar mirar por encima de la valla. Pero no hubo suerte. La valla es demasiado alta.

Patty mueve el candado de la puerta. Está sellado.

"Supongo que tendremos que esperar hasta mañana por la noche cuando abra el carnaval", dice Brad.

"De ninguna manera", dice Patty. “Subamos la valla. ¡Ahora!"

"¿Estás loco?" dice Brad. "¡Nos atraparán!"

"Vamos. Probablemente no haya nadie allí”, responde Patty.

Tus amigos recurren a ti para que emitas el voto decisivo. Miras tu reloj. Son casi las 9:00PMSi vas a llegar a casa a tiempo, deberías empezar de regreso ahora.

¿Qué vas a hacer?

Si decides volver a casa, recurre aPÁGINA 10 .

Si trepas la valla para entrar, gira haciaPÁGINA 6 .

4

“¿Q-qué quieres decir?” Brad pregunta, temblando por todos lados.

"Acabo de tener una idea. Una gran idea”, responde el hombre. "Quiero que ustedes, niños, se queden y prueben las atracciones antes de la gran inauguración de mañana".

Los ojos de Patty se abren de par en par. "¡Fresco!" ella dice.

“¿Estás seguro de que al dueño le parece bien?” usted pregunta.

“Soy Big Al, el gerente. Y lo que digo por aquí va”.

Big Al hurga en su chaqueta a cuadros y saca tres mapas. Les entrega uno a cada uno de ustedes.

“Estúdialos detenidamente”, dice. "Si tiene alguna pregunta, hágala ahora".

Tus ojos se posan en el mapa. Tienes una pregunta. Pero cuando miras hacia arriba, Big Al ya no está. ¡Ha desaparecido!

¡Todo un carnaval para nosotros! -exclama Patty-. "¿Por dónde deberíamos empezar?"

Miras tu mapa una vez más. Observas que el carnaval se divide por la mitad. De un lado están las atracciones. Toneladas de ellos. Del otro lado está el medio camino, repleto de juegos de azar y el Freak Show.

¿Qué intentarás primero?

Para subir a las atracciones, dirígete a[*PÁGINA 34*] *.*

Para ver la mitad del camino, diríjase a[*PÁGINA 77*] *.*

5

"¡Vamos, corre!" les gritas a Patty y Brad mientras das vueltas. "¡Tiene que haber otra salida!"

Big Al hace sonar un silbato. Su estridente estallido hiere tus oídos. Lo vuelve a soplar y, de repente, aparecen de la nada decenas y decenas de carnavaleros. Pero ya no tienen el mismo aspecto que antes.

Algunos tienen pulpa verde. Algunos son mortalmente blancos. Su piel podrida cuelga de sus huesos. Por encima de sus pómulos hundidos, sus ojos brillan con un misterioso color amarillo.

Observas con horror cómo aparecen más y más.

¿Qué deberías hacer? Tus piernas no se moverán. No puedes pensar con claridad. ¡Estás aterrorizado! Te quedas ahí, congelado, en trance.

Pero Brad rompe el hechizo cuando grita: “¡Son fantasmas! Por eso llevan esa ropa pasada de moda. ¡Están muertos!

"¡Cuidado! ¡Allí!" Patty grita. “Ese... ese fantasma... viene directamente hacia nosotros. ¡Correr!"

---

*Correr hacia*PÁGINA 127 .

6

"¡Vamos a hacerlo!" les dices a tus amigos. “¡Subamos la valla!”

Patty está a mitad de camino antes de que termines de hablar. Dejaste que Brad fuera el siguiente. Eres el último.

Es una subida difícil. Realmente no hay lugar en la valla para agarrarse bien. Pero llegas a la cima, mueves las piernas y caes. Aterrizas en la hierba. ¡Estás dentro!

Tú y tus amigos miran a su alrededor. Está bastante oscuro; la única luz proviene de las antorchas. Al principio el carnaval parece el mismo de siempre. Paseos pequeños. Vagones de perritos calientes. Luego, las luces comienzan a parpadear en cada rincón del campo y las atracciones comienzan a moverse. Es como si todo el lugar cobrara vida mágicamente.

"¡Ey! ¡Mira esa montaña rusa gigante! exclamas, señalando hacia adelante. “¡Nunca antes habían tenido una montaña rusa!”

"Sí", está de acuerdo Brad. "¡Y todo el lugar es mucho más grande que el año pasado!"

"¡Esto es increíble!" Patty dice mientras corre hacia las atracciones.

---

*Corre hacia*PÁGINA 7 *.*

7

Tú y Brad salís tras Patty. Todos os detenéis delante de la montaña rusa.

"¡Guau!" Patty dice mientras lo mira. "¡Es como un cohete al espacio exterior!"

Más allá de la montaña rusa se divisa un castillo rodeado por un foso. Y una casa embrujada de aspecto espeluznante situada en lo alto de una colina.

“¡Estas son las atracciones más geniales que he visto en mi vida!” tu dices. "Todavía tienen ese tonto tren chu-chu por allí", señalas, "¡pero podríamos viajar en esto toda la noche y nunca acercarnos a él!"

Patty te agarra del brazo y tira de ti hacia el otro lado del carnaval, hacia la mitad del camino. Brad corre detrás de ti.

"¡Ey! ¿Dónde están todas esas pequeñas casetas de madera del año pasado? preguntas mientras miras boquiabierto los increíbles juegos de azar.

Se fueron. ¡Y en su lugar hay videojuegos gigantes y enormes ruedas giratorias repletas de cientos de luces de colores parpadeantes!

"¡Obtén un montón de eso!" Brad de repente grita.

Patty y tú das vueltas.

¡No puedes creer lo que ves!

Sorpréndete más en PÁGINA 87 .

8

Te acercas a la Rueda del Azar e inmediatamente notas dos cosas extrañas.

Primero, lees el letrero en la cabina. Dice "Rueda sin posibilidades". Entonces escuchas la voz del ladrón que grita: "¡Adelante!". Pero no hay nadie allí.

Nadie más que un loro verde y amarillo.

"Disculpe", dice, esperando que alguien responda. "¿Este juego está abierto?"

“No, estoy junto a esta rueda por mi salud”, dice el loro. "Ahora, ¿quieres girar o qué?"

El loro está obviamente molesto. “Mamíferos”, murmura. "No puedo vivir con ellos, no puedo vivir sin ellos".

Echas un vistazo a tu alrededor. Quizás deberías saltarte este juego. Pero Big Al se acerca sigilosamente detrás de ti.

"Gira", dice. "Debes ganar suficientes puntos para ganar".

“¿Pero cómo sabré si tengo suficientes puntos?” usted pregunta.

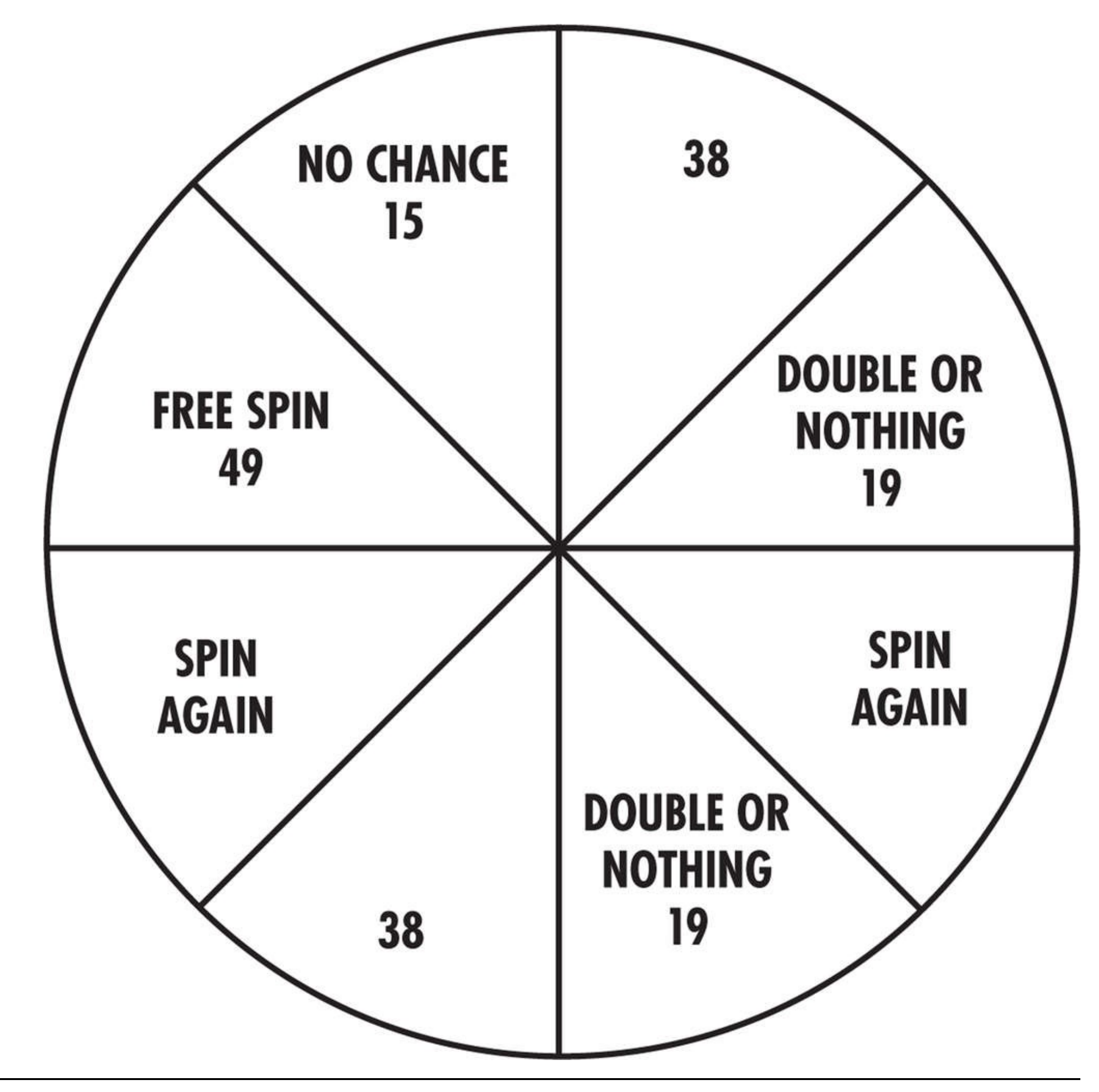
“*¡Girar!*”Es su última palabra.

Ir aPÁGINA 9 .

9

Aquí se explica cómo girar:

Cierra los ojos y gira el dedo sobre la rueda de esta página. Luego deja que tu dedo aterrice en algún lugar del volante. Mira el número al que has llegado. Vaya a esa página a continuación.



¡Rápido! ¡Vaya a la página a la que llegó!

O

*Si aterrizaste en*GÍRALO DE NUEVO,*gíralo de nuevo.*

10

¿Has decidido no colarte en el carnaval? ¿Te vas a casa? Bueno, es bueno que Patty normalmente tome todas las decisiones. De lo contrario, ¡nunca te divertirías! ¡Y este libro habría terminado antes de empezar!

Adelante. Tomar una respiración profunda. Luego sube la valla. Usted no es*asustado* - ¿eres?

Volver aPÁGINA 6 .

11

Has decidido ayudar a los monstruos. Mientras corres por la mitad del camino, ves a Brad y Patty.

“Escuchen, muchachos”, les dice, bajando la voz. "Tenemos un problema. Un gran problema."

Respiras hondo y les cuentas todo sobre Madame Zeno y la tarjeta azul.

"Entonces", terminas de decir, "alguien podría necesitar nuestra ayuda en la parte trasera del Freak Show".

"¿Qué es un fenómeno?" Brad pregunta nerviosamente.

“¿Recuerdas el cartel que vimos cuando entramos? ¿El que tiene el hombre de tres cabezas y la dama con cuerpo de serpiente? le recuerdas.

Brad se muerde el labio. “¿Son realmente reales?”

“Seguro que son reales”, interviene Patty. “Una vez vi a una señora barbuda en el circo”.

"No lo sé", dice Brad. "Suena un poco espeluznante".

“Bueno, Madame Zeno dijo que este era mi destino. Voy a ayudarlos, sean lo que sean. ¿Están ustedes dentro?

"Puedes apostarlo", responde Patty, con los ojos brillantes de emoción.

"Bien bien. Yo iré”, murmura Brad.

"¡Entonces apurémonos!" exclamas.

Corre hacia la parte trasera del Freak Show enPÁGINA 35 .

12

Corres hacia la derecha. "¡Sígueme!" les gritas a Patty y Brad.

Corres más rápido que nunca en tu vida. Te duelen los costados, pero sigues adelante.

Cuando sientes que tu pecho está a punto de estallar, finalmente te detienes. Y escucha un estrépito detrás de ti. Luego a ambos lados de ti. Luego frente a ti. Atrapándote.

"Bienvenido al zoológico de reptiles", una voz profunda resuena en la oscuridad.

reptil¿Zoológico de animales acariciables? Pensaste que el letrero decía*Reptil*Zoológico de animales acariciables.

"Nuestro caimán se ha sentido muy solo", continúa la voz profunda. “Esperando y esperando que lleguen sus nuevas mascotas. Y aquí estás... finalmente”.

EL FIN

13

La habitación está oscura, pero a tu alrededor se oyen gemidos silenciosos. "¡Ayúdanos! ¡Ayúdanos!"

"Estamos en una prisión", dice Patty. "¡Y mira a los prisioneros! ¡Son raros!

Patty tiene razón. A medida que tus ojos se acostumbran a la oscuridad, ves celda tras celda. Cada uno tiene un prisionero de aspecto extraño. Hay una señora enorme y gorda que está a punto de salir corriendo de los barrotes. Un gigante. Un enano. Una joven con boa constrictora envuelta alrededor de su cintura. ¡Y una mujer con una larga barba negra!

"Fueron la*monstruos*", dice la Dama Serpiente. "Todas las noches cuando el *sssshow terminasss*, el*cerraduras masivassss usssss*arriba."

"¿El maestro? ¿Quieres decir que Big Al es...?», empiezas a decir.

"¡Debes ayudarnos!" el gigante interrumpe.

"*Sssssssh*", dice la Dama Serpiente. "El*maestro*viniendo - usted *no lo hagas* ¡estar aquí! ¡Ir! ¡De esa manera!" Señala una puerta al final del pasillo.

---

*Escapa por la puerta al final del pasillo, ve a*PÁGINA 48 *.*

*Quédate y habla con Big Al, ve a*PÁGINA 62 *.*

14

Extendes la mano lentamente y tocas la tarjeta roja.

Para su sorpresa, un corazón tridimensional aparece mágicamente y se eleva desde la superficie plana. ¡Entonces empieza a latir! *Tha-dump, tha-dump.* Debe ser alguna ilusión óptica extravagante. Te acercas más para descubrir el truco.

"¡Aywww!" Chillas y retrocedes para evitar el cálido líquido rojo que casi te salpica en el ojo. ¿Es sangre? Parece sangre. "¡Guau! Efecto genial", dices. "¿Cómo lo hiciste?"

"Dale la vuelta a la tarjeta", ordena Madame Zeno. "¡Hazlo ahora!"

Madame Zeno realmente se mete en su acto. ¿No sabe que esto es sólo un juego? Crees. Pero haces lo que te dicen.

Vaya cosa. Nada de fotos raras. Sin fortunas ocultas. Todo lo que ves son los números. *1, 3, 2* brillando con letras doradas sobre un fondo de medianoche. "¿Qué significa?" usted pregunta.

"Sabrás cuándo es el momento adecuado", susurra la adivina. Su voz es tan baja que apenas se puede oírla. "¡Puede salvar tu vida!"

¿Qué quiere decir ella? Empezar a PÁGINA 41 descubrir.

15

La rueda gira y gira. Finalmente llega al número *15*. NO OPORTUNIDAD.

Ninguna posibilidad. ¿Eso significa lo que crees que significa?

No hay ninguna posibilidad.

Cremallera.

Cero.

Nada.

Nada.

Negativo.

Sí. Eso es exactamente lo que significa. Te has reunido ...

EL FIN

16

"¡Hola!" le dices a Big Al. “¿Quiénes son todas esas personas?”

Realmente no responde a tu pregunta.

“Bienvenidos al Carnaval de los Horrores”, dice. "Tú*debe*jugar o pagar. Tenemos muchos juegos a mitad de camino. Tú*debe*juega dos”. Prácticamente escupe la palabra.*debe*afuera. “Si lo logras, podrás ganar premios. ¡Pero si pierdes, pagas con tu vida!

Vaya, realmente se está poniendo muy serio, crees. Pero es un truco bastante bueno. “Está bien, jugaré un juego. Entonces tengo que irme a casa”.

“Nadie se va a casa”, dice Big Al, “hasta que juegan. debes jugar*dos* juegos. Y sobrevivir”.

"Bueno. Está bien”, murmuras para ti mismo.

Echas un vistazo a mitad de camino a los dos juegos más cercanos. Adivina tu peso en Marte y la rueda del azar. Tienes que elegir uno para empezar, o nunca saldrás de aquí.

Para Adivina tu peso en Marte, visita[*PÁGINA 72*] *.*

Para jugar a Wheel of Chance, ve a[*PÁGINA 8*] *.*

17

Das algunos pasos a mitad del camino con la esperanza de haber ganado suficientes premios y puntos. Notas la multitud de personas que rodean a Big Al. Todavía gritan: “PAGA O JUEGA. PAGA O JUEGA”.

Te abres paso entre la multitud y agarras el brazo de Big Al. "¡Ey! ¿Sabes dónde están mis amigos?

"Por supuesto", dice Big Al, señalando hacia adelante. "¡Están justo allí!"

"¡Empanada! ¡Puntilla!" gritas mientras corres hacia ellos. "¡Vamos! ¡Tenemos que irnos! ¡Este carnaval es malvado!

Pero antes de que puedan decir una palabra, la voz de Big Al resuena detrás de ti. "¡No antes del desafío final!"

El desafío final comienza elPÁGINA 84 .

18

La dama del espacio te rodea lentamente mientras te mide de pies a cabeza. "Hmmmm, creo que pesas treinta y ocho libras".

"*¡Treinta y ocho libras!*¡Chico, estás equivocado!

"Nunca me equivoco", dice, sonriendo. Chasquea los dedos y aparecen dos guardias enormes. Cada uno te toma uno de los brazos y te arrastra fuera del patio.

"¡No peso treinta y ocho libras!" gritas. Pero luego lo recuerdas. No es tu peso en la Tierra lo que importa. Es tu peso en Marte.

¿Pesas treinta y ocho libras en Marte? Será mejor que lo averigües rápido, porque algo te dice que lo que dijo Big Al sobre tener que sobrevivir *podría*ser cierto.

Opina sobrePÁGINA 134 .

19

Llegas al número *19*.

"Doble o nada. Doble o nada”, hacen eco dos voces detrás de ti.

Te das vueltas y jadeas. Es un hombre con dos cabezas.

"Felicidades. Ganas diez puntos”, te dice una cabeza. "¡Retírese mientras usted está adelante!"

“*Adelante*, ¿Consíguelo? ¡Adelante!" —añade la otra cabeza, riéndose histéricamente.

"Cállate", dice el jefe número uno.

"Cállate", responde la cabeza número dos. “Diez puntos no es nada. Será mejor que vuelvas a girar. Y esta vez es doble o nada. Obtienes el doble de puntos dondequiera que aterrices”.

¿A qué cabeza deberías escuchar?

Si crees que no tienes suficientes puntos, vuelve aPÁGINA 9 y girar de nuevo.

Si crees que tienes suficientes puntos y no has jugado Adivina tu peso, ve aPÁGINA 72 .

Si has jugado Adivina tu peso, ve aPÁGINA 17 .

20

Parece como si hubieran pasado las horas. O tal vez sean sólo unos minutos.

Intentas soltar las manos. Pero no cederán. Es como si tuvieras los brazos pegados a las rodillas.

Intentas mover algo. Cualquier cosa.

Pero no puedes pestañear. Tu cuerpo está paralizado. Ni siquiera puedes gritar.

Se abre una puerta y entran dos hombres vestidos con monos y máscaras antigás. Finalmente. ¡Están aquí para rescatarte!

“Parece que el perfume funcionó”, se oye decir a uno de ellos.

"Sí. Y justo a tiempo. Necesitábamos un nuevo muñeco para el Real-Life Space Display”, añade el otro.

Recogen tu cuerpo rígido y te sacan. ¡No es de extrañar que esos astronautas en el túnel plateado parecieran tan reales!

Lo siento. No puedes gritar. No puedes escapar.

La próxima vez, te prometes que seguirás con los paseos para bebés. Pero luego recuerdas: no habrá una próxima vez... porque esto es...

EL FIN

21

Estás afuera, parado en Bennet's Field, contemplando la cerca que rodea el carnaval.

"Supongo que tendremos que esperar hasta mañana por la noche cuando abra el carnaval", dice Brad.

"De ninguna manera", dice Patty. "Subamos la valla".

¿Que está pasando aqui?

Lo adivinaste. El casillero plateado era una máquina del tiempo. Has retrocedido en el tiempo hasta el primer momento en que viste el carnaval. Ahora parece como si tuvieras que empezar todo de nuevo: luchando contra horror tras horror, hasta...

EL FIN

22

¡Estás bastante seguro de que la dama del espacio se equivocó! Ahora sólo te queda subirte a la báscula para demostrarlo.

Los dos matones te empujan dentro de la cámara de simulación de planetas. Es un tubo largo y estrecho y el interior está muy tapado. Apenas puedes respirar.

Subes en la escala. Compruebas la lectura. ¡Chico Oh chico! la dama del espacio*es*

¡equivocado!

Saltas arriba y abajo. "¡Gané! ¡Gané!"

De vuelta afuera recoges tu premio. Es una enorme barra de chocolate. Le das un gran mordisco y guardas el resto en tu bolsillo.

Miras a tu alrededor. La costa está clara. Quizás puedas encontrar a Patty y Brad y salir de aquí.

Avanzas unos pasos. Pero una mano pesada te aprieta el hombro desde atrás.

Es el Gran Al.

“Es hora de jugar otro juego”, dice sonriendo.

Si no has probado la Rueda del Azar, ve aPÁGINA 8 .

Si ya has jugado a la Rueda del Azar, ve aPÁGINA 17 .

Tiras de las riendas. Pero tu caballo avanza, empujándote hacia adelante. — cada vez más cerca de las cuchillas para picar, picar y picar. Brad se agacha en el carrito y hunde la cabeza en su regazo.

Patty salta al asiento delantero contigo. Juntos tiran de las riendas y gritan: “¡Vaya, amigo! ¡Vaya!

Pero tu caballo sigue trotando. “Es inútil”, lloras. "¡Será mejor que saltemos!"

Miras hacia el costado. ¡Estás cabalgando por una cresta estrecha y hay un desnivel profundo que te hiela la sangre! ¡Si saltas, caerás hasta la muerte!

Luego miras hacia adelante y descubres un lugar más seguro para saltar. ¡Excelente!

Estás a punto de mostrárselo a tus amigos cuando Brad grita: “¡Mira a los elfos! Pican en horarios establecidos. ¡Si conseguimos que el caballo se mueva más rápido, podemos fallar las hachas!

"¡Eso es una tontería, deberíamos saltar!" argumenta Patty.

¿Qué cree que debería hacer?

Si decides saltar, ve a[PÁGINA 103](#) .

Si insta al caballo a galopar, vaya a[PÁGINA 119](#) .

24

Trabajadores del carnaval. Los trabajadores del carnaval que organizan el mismo carnaval al que vas todos los veranos.

No puedes creer lo que ves. ¡Debes estar viendo cosas!

Patty intenta decir algo inteligente, pero lo único que logra es "¿Eh?"

"¡Oye chicos!" te grita un trabajador. "Aléjate de ese viaje. El carnaval no empieza hasta mañana por la noche.

Miras a tu alrededor con asombro, los juegos descoloridos, los paseos para bebés, los puestos de comida hortera. ¡Por primera vez en tu vida, todo luce genial!

"¡Estaremos ahí!" gritas mientras te diriges a tus bicicletas. "¡Este es el carnaval más grande que he visto en mi vida!"

EL FIN

25

Segundos después, tu cabeza y la parte posterior de tus pies golpean la pared. ¡Estás colgado boca abajo, en medio de una gigantesca rueda magnética!

"¿Estás listo para el desafío final?" Pregunta Gran Al.

"¡Por supuesto que no!" tu dices. "¡DÉJAME CAER!"

“Te decepcionaremos, pero no hasta que enfrentes el desafío final. Un giro decidirá tu destino. Si ganas, te vas. Si pierdes, te quedarás aquí para siempre”.

¿Será ese tu destino?

Big Al se acerca al volante.

Brad y Patty se abrazan.

Tu corazón late con fuerza.

Tus manos están sudando.

Eso es todo. Un giro.

Le da al volante, contigo en él, un giro brusco. ¿Dónde se detendrá? ¡Adivinar!

EnPÁGINA 44 ?

EnPÁGINA 74 ?

EnPÁGINA 124 ?

26

"¡Hey espera!" les gritas a Brad y Patty mientras corres a través de la puerta de Space Coaster.

Ambos te ignoran y cargan hacia adelante. Los sigues hasta un túnel estrecho que conduce a la zona de embarque.

Miras hacia el suelo. Caucho negro. Te hace caminar con un rebote extraño.

Cada pocos metros hay una ventana redonda en forma de ojo de buey. Cuando miras por uno, ves astronautas plantando banderas en la luna. Miras por otro. Ahora están sentados en su cápsula. Esto es asombroso, piensas. Las figuras parecen reales. Totalmente real.

Después de una larga subida, tú, Patty y Brad finalmente llegan al área de carga.

Una elegante cápsula con forma de bala*silbidos*se levanta y se detiene justo a tu lado. Tiene tres secciones. Brad sube desafiante al último tramo. Saltas al frente. A Patty le queda la sección del medio.

¡Y de repente estás atrapado!

---

ir aPÁGINA 58 .

27

La multitud se acerca. Tus bolsillos están vacíos, no tienes nada con qué defenderte. ¡Así que corre!

Ves una grieta en la pared, al lado de la rueda. Es pequeño, demasiado pequeño para que un adulto pueda pasar a través de él, pero probablemente puedas lograrlo.

"¡Sígueme!" les gritas a Patty y Brad mientras pasas por la abertura. Conduce a una zona detrás del escenario y luego a la solapa de otra tienda.

Puedes escuchar a la multitud detrás de ti, tratando de seguirte a través de la grieta.

"¡Vamos! Podemos escondernos debajo de esta tienda”, dices. Por una vez, nadie discute contigo.

Ustedes tres se agachan y se encuentran rodeados por otra multitud. Todos están sentados en sillas. Y no se mueven. Simplemente te miran con ojos vidriosos.

---

*Empezar a*PÁGINA 55 .

28

¿Cúal es la gran idea? Vas a avergonzar al gigante para que te ayude.

"Eh, tú. Sabes, eres un verdadero cobarde”, le dices al gigante.

Te mira como si no pudiera creer lo que oye.

Patty y Brad te miran como si estuvieras loco.

Quizas tu eres.

"Eres un cobarde", continúas. “Te sientas aquí todo el día, recibiendo órdenes de ese canalla, Big Al. Y vives en estas horribles condiciones. ¿Por qué? Porque eres un cobarde y te niegas a defenderte. Podrías doblar esas barras y escapar, pero no lo harás. Porque eres un cobarde, un cobarde, un cobarde”.

El gigante se pone de pie. Miras hacia arriba. Mide más de quince pies de altura. Él se acerca pesadamente a ti. Él no está sonriendo.

¿Tu plan va a funcionar? ¿Va a doblar los barrotes para demostrar que estás equivocado? ¿O te va a doblegar?

Está fuera de tu control ahora.

Mirar por la ventana.

Si hace sol, recurra aPÁGINA 45 .

Si llueve o es de noche, recurre aPÁGINA 85 .

29

Tropiezas por el pasillo a tu derecha. Mientras miras de un lado a otro, te encontrarás con cientos de imágenes de ¡tú! Y pareces bastante desconcertado. Y asustado.

"Oye, me vendría bien un poco de ayuda", gritas.

Silencio.

Golpeas tu puño contra la pared.

La pared comienza a moverse.

Sólo una o dos pulgadas, ¡una o dos pulgadas más cerca de ti!

Das un paso atrás, pero la pared detrás de ti también se mueve.

Las paredes se mueven juntas. Se están acercando a ti.

¡Te aplastarán!

Aprieta paraPÁGINA 65 .

30

Estás cayendo... cayendo... No se te ocurre nada más que hacer, así que empiezas a batir los brazos como un pájaro.

En ese momento, una enorme ráfaga de aire se eleva debajo de ti y te arroja de vuelta al puente.

Respirando con dificultad, corres el resto del camino a través del desvencijado tramo. Cuando llegas a la seguridad del otro lado, miras hacia atrás. ¡Y jadea! ¡El puente y la mitad del camino han desaparecido! ¡Solo queda un vacío negro!

"¡Guau! ¡Impresionantes efectos especiales! lloras en voz alta. ¿Pero tu caída también fue parte de los efectos especiales? No lo parecía.

Te das la vuelta para enfrentarte a la Casa de los Horrores. De cerca parece realmente espeluznante. Del techo caen telarañas y en su interior brilla una espeluznante luz amarilla. ¡Fresco! Al lado de la casa ves un cartel que diceVIAJE EN BARCO A EN NINGÚN LUGAR. Hay lanchas rápidas increíbles que puedes conducir tú mismo.

¿Cuál deberías probar primero?

¿Quieres probar el Paseo en Barco a Ninguna Parte? Ir aPÁGINA 88 .

¿Listo para la Casa de los Horrores? Ir aPÁGINA 66 .

31

Giras la cabeza hacia la derecha, donde escuchas pasos que se acercan hacia ti.

Estás frente a un hombre bajo, de piel arrugada y ojos inyectados en sangre. Su tupido cabello negro parece un estropajo y, por su apariencia, probablemente también se sienta como tal. Su expresión malvada te hace estremecer.

Pero no es nada comparado con las "cosas" que tiene detrás: dos monstruos de dos metros de altura. Uno tiene cuernos azules y ojos rojos saltones. El otro tiene piel escamosa y un hocico de cocodrilo que se abre y se cierra cuando te mira.

Todos los tres usan batas de laboratorio. Y por la forma ansiosa en que te miran, te das cuenta de que eres la rata de laboratorio.

Luchas por escapar de la red. Pero estás atrapado en la red. Como una mosca en una telaraña.

"Bienvenido a mi humilde laboratorio", dice el hombre bajo. “Soy el Dr. Frank N. Stone, el cerebro que creó el Carnaval de los Horrores.

¡El Carnaval de los Horrores! ¡No te gusta cómo suena eso!

Ir aPÁGINA 89 .

32

Su bote se desliza por el canal a gran velocidad hasta Booger Bog. El agua salpica tu cara. Pero pronto tendrás que reducir el ritmo. De repente han surgido árboles a tu alrededor. Ahora estás completamente rodeado por sus altísimos baúles.

En la luz oscura, sus extremidades toman la forma de brazos nudosos con dedos huesudos y ennegrecidos en los extremos. Miras fijamente los troncos de los árboles. ¿Podría ser? ¿Se están acercando a ti?

Lentamente entrelazas el bote a través de troncos y ramas retorcidos. Se han vuelto tan espesos aquí que apenas puedes pilotear tu bote a través de ellos.

Los árboles susurran como si susurraran entre sí. Sus extremidades comienzan a balancearse. Mientras te deslizas con cuidado por el agua, las hojas te golpean la cara.*Bofetada. Bofetada. Bofetada.*

Tu corazón comienza a latir con fuerza en tu pecho. Esto es realmente aterrador. ¿Qué tan lejos?*es*¿en ningún lugar? empiezas a preguntarte. ¡Algo te golpea el pelo! Qué *era*¿eso?

Empezar aPÁGINA 105 .

33

Miras una vez más al enano. Él deja escapar una risa malvada. Eso es todo, no hay manera de que puedas confiar en él. Además, puedes escuchar música más adelante. Seguro que debes estar cerca de una salida.

"No, gracias. No necesito ninguna ayuda”, murmuras.

Él se encoge de hombros. "Oh, sí, lo haces", dice. Pero luego sale corriendo.

Caminas en dirección a la música. Pero después de cinco minutos, te das cuenta de que no vas a llegar a ninguna parte.

Quizás deberías haber seguido al enano. Empiezas a pensar en Patty y Brad. ¿Están bien? te preguntas.

Justo cuando crees que estarás vagando por estos túneles por el resto de tu vida, ¡el pasadizo termina! Ahora estás frente a dos puertas: una roja y otra azul. ¿Cuál deberías probar? ¡También podrías lanzar una moneda!

Consigue una moneda. Dale la vuelta y comprueba si sale cara o cruz.

---

*Si sale cara, toma la puerta azul para*PÁGINA 57 .

*Si sale cruz, toma la puerta roja para*PÁGINA 104 .

34

"¡Vayamos primero a las atracciones!" tu dices. "¡Esa montaña rusa se veía increíble!"

"Está bien", coincide Patty. “¡Por aquí!” grita mientras corre hacia él.

Cuando llegas a las atracciones, sólo puedes mirar con asombro. Estas son las atracciones más fantásticas que jamás hayas visto. La imponente montaña rusa... las altísimas lanchas rápidas... ¡los toboganes sinuosos! Todos están en movimiento. Zumbando, girando, dando vueltas. ¡Y están todos vacíos! Sin jinetes. ¡No hay gente en la fila!

"¡Fresco!" -exclama Patty-. "Tenemos todo el lugar para nosotros solos".

La cara de Brad se vuelve un poco verde cuando su mirada pasa de la montaña rusa supersónica al Doom Slide. “¿Crees que tienen atracciones que no se ponen patas arriba?” él pide.

"¡Vamos! ¡Veamos la montaña rusa! Patty los llama a usted y a Brad. Luego corren hacia su puerta de salida.

Te detienes y estiras el cuello para contemplar la primera colina de la montaña rusa. ¡Y jadeas!

¡Rápido! Ir aPÁGINA 47 .

35

Cinco minutos después, ustedes tres se escabullen por un callejón oscuro. Brad está tan asustado que prácticamente camina encima de ti.

El callejón está lleno de grandes cajas de cartón y cubos de basura desbordados. Y huele a pescado muerto.

"¡Ey! Deja de pisarme el zapato", le dices a Brad.

"No voy a pisar tu zapato", responde. "No estoy ni cerca de tu estúpido zapato".

Miras hacia abajo. Y casi gritar.

Brad tiene razón. No te está pisando. Pero alrededor de una docena de ratas lo son.

Sacudes tu pie salvajemente. Las ratas se escabullen.

Brad ve las ratas e intenta escapar.

Patty y tú rápidamente lo retiras.

"¡Ey! ¡Mirar!" Patty dice, señalando hacia adelante. "¡Una puerta!"

En la puerta ves un gran cartel que diceEXCLUIR, entonces... entras.

Ir aPÁGINA 13 .

36

Das la vuelta y te diriges en la otra dirección. Tus reflejos rebotan en las paredes en ángulos locos. ¿Estás caminando en línea recta o has doblado una esquina? No hay manera de saberlo. ¡Sin embargo, esta vez estás seguro de que vas por el camino correcto!

"¡Aqui!" una voz llama. “¡Gira a la izquierda otra vez!”

*¿Girar a la izquierda otra vez?*Ahora estás realmente confundido.

Si vuelves a girar a la izquierda, ¿finalmente escaparás?

Empezar aPÁGINA 118 .

¡AYUDA!

37

Te cubres la cabeza con las manos e intentas correr hacia una espesa arboleda. Pero el murciélago da vueltas frente a ti y vuelve a sumergirse.

"¡Para! ¡Para!" tu gritas.

Mientras giras y corres hacia unos arbustos bajos, recuerdas las historias. — las horribles historias sobre murciélagos que hacen nidos en el pelo de las personas. Y la única forma de sacarlos era afeitarse la cabeza....

Esas historias no eran ciertas, ¿verdad?

Ves un palo grande en la tierra mojada y lo recoges.

El murciélago se abalanza sobre ti una vez más y...*¡FWAP!*Lo acertaste.

El murciélago cae al suelo.

Y ves que está en un cable.

Es un bate mecánico.

Todo es parte del viaje, piensas. Piensas en el paseo en barco. Vaya, realmente hacen que las cosas parezcan reales en este carnaval, piensas. Te sientes mucho mejor cuando miras hacia adelante. Hay un claro.

Pero cuando ves lo que hay allí, ¡gritas!

Empezar aPÁGINA 93 .

38

"Tengo un ganador, tengo un ganador", grazna el loro. "Has ganado veinticinco puntos, más todo lo que quieras en la sala de premios. Paso por aquí".

Con entusiasmo, sigues al pájaro hasta un almacén detrás de la caseta. Está repleto de la variedad de basura más extraña que jamás hayas visto. ¡Viejos catálogos polvorientos, ratas disecadas, una colección de hachas y retratos de personas sin cabeza sosteniendo sus propias cabezas!

"Así que elige algo. Se hace tarde", dice el loro.

Esta basura no, piensas. Luego ves un estante con latas pequeñas con etiquetas brillantes:JUEGA Y BRILLA,BABA DE ARCILLA, ySANGRE DE MONSTRUO. Monstruo ¿Sangre? Oye, ¿no son esas las cosas mágicas que leíste en GOOSEBUMPS?

"Tomaré la sangre del monstruo", decides.

"Excelente elección", comenta el loro.

Cuando sales rápidamente de la habitación con tu premio, te preguntas: ¿veinticinco puntos son suficientes? ¿Qué vas a hacer después?

Si quieres volver a girar para obtener más puntos, ve aPÁGINA 9 .

Si aún no has jugado Adivina tu peso en Marte, ve aPÁGINA 72 .

Si has jugado Adivina tu peso en Marte, ve aPÁGINA 17 .

39

Cierras los ojos. Cuando los abres, tu auto se lanza hacia adelante con una ráfaga de velocidad y das una vuelta. Tu boca se abre para gritar, pero no sale ningún sonido.

Ahora su automóvil comienza a caer, como un ascensor fuera de control. Tu corazón late en tu pecho. ¡Esta es la montaña rusa mejor y más rápida en la que jamás hayas estado! A medida que te acercas al final, disminuyes la velocidad. Empiezas a recuperar el aliento. Y luego ves lo que hay más adelante. Un enorme agujero negro: ¡un túnel!

Mientras disparas hacia la boca abierta del túnel, empiezas a gritar de nuevo. ¡La puerta del túnel está a punto de cerrarse!

*¡Quebrar!*La puerta se cae con estrépito, detrás de tu auto. Exhalas un largo suspiro. Pero ahora estás en un túnel tan oscuro que no puedes ver nada.

¡Aterrador! Pero no es tan aterrador como lo que sucederá después.

¿Lo que sucede? Empezar aPÁGINA 94 ¡descubrir!

40

"Cinco, cuatro, tres, dos, uno. Hemos despegado”, anuncia una voz mecánica.

¡Para tu horror, el cohete despega! Te estrella contra el costado de la cápsula con la fuerza de un huracán. Segundos después, has abandonado la atmósfera de la Tierra.

Aparece un mensaje grabado: “Felicitaciones. Eres el peso perfecto para nuestro explorador de Marte. Estaremos monitoreando su viaje y lo traeremos de regreso en aproximadamente veinte años, con un margen de error de más o menos diez años en caso de que algo salga mal. Pero no te preocupes. Nada puede salir mal... salir mal... salir mal”.

EL FIN

41

“¿Qué quieres decir con que el número mágico podría salvarme la vida?” le preguntas a la señora Zeno. Pero la adivina no responde. Ella mira al vacío. Parece haber caído en un profundo trance.

Realmente no le crees: todos estos adivinos son falsos, pero de todos modos memorizas el número. *1–3–2, 1–3–2. Elegí rojo en lugar de azul*, cantas para ayudarte a recordar.

Madame Zeno devuelve la carta a la baraja. Ella cierra los ojos y te hace un gesto con su mano enjoyada.

Supones que la adivinación ha terminado, así que sales de la tienda para buscar a Patty y Brad.

Entrecierras los ojos bajo las luces brillantes de la mitad del camino, escaneando todas las cabinas de juegos. Pero no puedes encontrarlos.

Estás tratando de descubrir qué camino tomar cuando ves que Big Al viene hacia ti. No está solo. Está liderando un gran grupo de personas. A medida que se acercan, escuchas que están cantando algo. ¿Qué es?

“JUEGA O PAGA. JUEGA O PAGA”.

¿Qué significa eso?

Empezar aPÁGINA 16 descubrir.

42

Una ola de pánico te invade mientras las paredes se desmoronan a tu alrededor. Pasas los brazos por encima de la cabeza y cierras los ojos.

Luego silencio. El temblor cesa.

Cuando abres los ojos, la habitación y todas las personas disfrazadas han desaparecido. Y estás afuera, ¡en el área de atracciones! ¡Pero la mayor sorpresa de todas es que ves a Patty y Brad!

"Chico, me alegro de verte", dices, corriendo hacia ellos. “¿Dónde han estado ustedes?”

Brad niega con la cabeza. “¡No creerías las atracciones en las que estábamos!”

"Tenemos que salir de aquí antes de medianoche", dices. Rápidamente les cuentas a tus amigos la advertencia de la señora de la sombrilla roja.

"No hay problema", dice Patty. "Mirar. Estoy seguro de que la salida está justo después de esa atracción llamada Salón del Rey de la Montaña”.

“No, es por ahí, cerca del cartel que dice 'Halloween Express'”, insiste Brad.

¿Cuál crees que es el camino correcto?

¿Expreso de Halloween? Luego pasa aPÁGINA 108 .

¿Rey de la montaña? Luego pasa aPÁGINA 107 .

43

Estás a punto de gritar. Parece lo único sensato que se puede hacer.

Y luego recuerdas la señal.

Zoológico de mascotas de reptiles.

Tienes una idea. Es una idea loca, ¿sabes? Pero todo en este carnaval es una locura.

Puedes sentir el cálido aliento del caimán en tu brazo. ¡Pero en lugar de tirar el brazo hacia atrás, lo estiras!

"¿Qué estás haciendo?" Patty grita.

Tus dedos se extienden. Por encima del hocico abierto del caimán hasta la parte superior de su cabeza.

Y lo acaricias.

"Bonito caimán", ronronea mientras acaricias su cabeza escamosa.

Te tiembla el brazo, pero no te detienes. Y lentamente, muy lentamente, la boca de la criatura comienza a cerrarse.

¡Luego se da vuelta y se queda dormido!

¡Te deslizas silenciosamente del tronco, corres hacia la orilla y chocas contra Big Al!

"Bien bien bien. Mira a quién tenemos aquí", canta Big Al. "Ven conmigo. Es hora del desafío final".

No tienes elección. Sigue a Big Al paraPÁGINA 84 .

44

Estás dando vueltas y vueltas. Todo es borroso. No puedes ver, pero escuchas a la multitud coreando: “¡FI-NAL! ¡FINAL! ¡FINAL!"

Y entonces la rueda se detiene.

Un gran grito ahogado se escapa del público.

¿Ganaste o perdiste?

Ni. Te detuvisteGÍRALO DE NUEVO.

Volver aPÁGINA 25 y girar de nuevo.

45

El gigante se cierne sobre ti. Es tan alto como el árbol que hay fuera de tu casa... y mucho más malo. Sus enormes labios se abren y dice: "Hieres mis sentimientos".

Luego comienza a llorar.

“No soy un débil. No lo soy”, dice entre grandes sollozos.

Seguro que parece un cobarde.

Empezar aPÁGINA 98 .

46

Vas cayendo… cayendo… todo pasa como si estuvieras cayendo a cámara lenta. Es esto …

EL FIN ?

Sí.

47

Las huellas se elevan tan alto que parecen tocar las nubes. Tu mirada sigue a uno de los coches que acelera en una curva cerrada. Parece el transbordador espacial. Notas que tiene un arnés de seguridad que se bloquea sobre tu cuerpo.
— los has visto antes. Te mantienen dentro cuando el viaje se pone patas arriba. No querías admitirlo antes, pero, al igual que Brad, montar boca abajo no es lo que más te gusta.

Aún así, la montaña rusa se ve increíble (una parte entra en un túnel) y puedes ver que los autos van rápido. ¡Realmente rápido!

Estás a punto de cruzar la puerta de Space Coaster cuando escuchas una espeluznante música de órgano detrás de ti. Te das la vuelta. A lo lejos se alza una casa embrujada, oscura y espeluznante.

Miras tu mapa. Se llama la Casa de los Horrores. Mmm. Te encantan las casas embrujadas. Y éste realmente parece aterrador.

Ahora no estás seguro de qué hacer. No tendrás tiempo para todo. ¿La montaña rusa o la casa embrujada? Decide ahora.

Si decides unirte a Patty y Brad en la montaña rusa, súbete a bordoPÁGINA 26 .

Si quieres ir solo a la Casa de los Horrores, ve aPÁGINA 64 .

48

"¡Vamos!" Patty llora. "¡Vamos!"

Luego, sin decir más, ella sale corriendo. Tú y Brad corren tras ella.

Espero que Patty sepa lo que está haciendo, piensas mientras intentas ponerte al día. Porque ahora mismo, no lo parece.

Patty te lleva a través de un laberinto de pasadizos subterráneos. Luego, justo cuando estás a punto de gritar: "¡Alto!". - ella hace. ¡Y te encuentras afuera, frente a una cerca de alambre de púas!

Más adelante, ves una abertura.

"¡Entremos!" Patty dice.

Ustedes tres atraviesan la cerca y caminan penosamente por un pasto alto y húmedo. Miras a tu alrededor. Está demasiado oscuro para ver.

Pero se oye perfectamente. Y los sonidos que llegan a tus oídos te ponen la piel de gallina.

Deslizándose. Definitivamente escuchas deslizándose.

Y silbidos.

Te quieres marchar. ¡Das vueltas, pero no encuentras la abertura en la cerca! Ves algo más. ¡Una señal!

Date prisa para[*PÁGINA 60*] *.*

La rueda se detieneVUELTA GRATIS. Estás listo para intentarlo de nuevo. Pero el loro tonto vuela y se posa en tu hombro.

"¡Ay! Eso duele”, lloras.

"Giro gratis, giro gratis, vas a realizar un giro gratis".

“Déjame libre”, ordenas. Cuando giras la cabeza para mirar al pájaro, un grito se congela en tu garganta. El loro se ha convertido en un enorme buitre. Sus ojos negros y brillantes te atraviesan. Clava sus garras afiladas más profundamente en tu hombro.

¡Correr! - grita cada uno de tus instintos de supervivencia. Pero el ave de rapiña tiene otras ideas. Uno de ellos es la cena, contigo como plato principal.

El pájaro grande te agarra por la espalda de la camisa como si fueras un muñeco de trapo. Pateando, gritando y utilizando cada movimiento defensivo que aprendiste en las clases de kárate, luchas por tu vida. Pero no sirve de nada. Con un tirón te levanta del suelo.

Y de repente tienes una vista aterradora del carnaval desde seis metros... diez metros... quince metros de altura.

Vuela hacia[*PÁGINA 50*](#) *.*

50

*Golpe, golpe, golpe.*Tu corazón late con fuerza dentro de tu pecho. ¿Qué clase de carnaval es este, te preguntas, donde un giro gratis se parece más a una sentencia de muerte?

Rodeas un grupo verde de copas de árboles. Estás realmente mareado ahora. Quieres cerrar los ojos. Pero sabes que no es una buena idea, ya que estás volando a quince metros de altura sin avión ni paracaídas.

A medida que te acercas a las copas de los árboles, te encuentras con una vista horrible. Cinco crías de buitre en un nido, cinco crías muy hambrientas y con la boca bien abierta.

El final está cerca. Terminarás como una cena para llevar a casa. A menos que de alguna manera puedas obligar al buitre a que te deje ir. ¡Frententemente, te metes la mano en los bolsillos!

Si has ganado una barra de chocolate en uno de los Juegos de Azar, ve a PÁGINA 76 .

Si no lo has hecho, ve aPÁGINA 115 .

51

No puedes enfrentarte a ambos monstruos, así que decides esperar hasta que uno de ellos abandone la habitación.

Agarras la mano del Dr. Stone. Es mucho más fuerte de lo que parece. Con un pequeño tirón, te libera de la red.

Luego se vuelve hacia los monstruos. "Está bien", ladra. “Ajusta la red. Es hora de practicar los remates”.

¿Picos? ¿Qué quiere decir él con eso?

Los monstruos saltan. Se frotan las manos con maligno deleite. Luego desatan la red y se dirigen al fondo de la habitación, donde dos enormes postes descansan en el suelo.

Cierras los ojos y esperas que cuando los abras veas que todo esto fue un sueño. Un sueño realmente malo.

Pero cuando abres los ojos, sabes que no es un sueño. No, es un partido de voleibol. La red ha sido atada a los postes, ¿y adivina en qué posición juegas? Así es. ¡Tú eres la pelota! ¡Cuidado con esos picos a dos manos! ¡Pueden ser bastante dolorosos!

EL FIN

52

Justo cuando el reloj marca las doce, el tren entra en un túnel.

Aguantas la respiración y te preguntas qué verás cuando llegues al otro extremo.

Resoplar. Resoplar. Resoplar.

El chu-chu sale lentamente del túnel y estás rodeado de trabajadores de la feria, ¡por todas partes!

Chug a PÁGINA 24 .

53

¡Oh, no! ¡Crees que la dama del espacio acertó! ¿Ahora qué va a pasar?

Los dos guardias te empujan a la cámara espacial.

Es un tubo claro y estrecho que se eleva más de lo que puedes ver.

Cuando la puerta se cierra de golpe detrás de ti, uno de los guardias grita: "¡Sube a la báscula!".

Subes un paso en la escala y eso muestra cuán acertada era la suposición de la dama del espacio.

Presionas la liberación de la puerta de la cámara, pero está atascada.

Inténtalo de nuevo. No se mueve.

Quizás esté cerrado por fuera.

"¡Ey! ¡No puedo salir! les gritas a los guardias. Pero ellos simplemente saludan.

"¡Oye, déjame salir!" Ahora estás enojado. "¡Déjame salir!"

De repente la habitación empieza a temblar y a traquetear.*RRRRRRRR.*El empuje de los potentes motores de cohetes resuena en tus oídos. Suena como si te estuvieran lanzando al espacio. Pero eso es imposible, ¿no?

Ir aPÁGINA 40 .

54

Su auto Halloween Express se detiene frente a una cabaña y la puerta de la cabaña se abre con un crujido. Todos levantan la cabeza para mirar hacia la puerta. Ves un esqueleto con una sonrisa malvada. Y se lanza directo hacia*tú*!

"¡Truco o trato!" él chilla. ¡Luego extiende sus manos huesudas para atraparte!

Pisas el acelerador y el auto sale disparado hacia adelante, ¡fuera del alcance del esqueleto!

Tu corazón comienza a acelerarse mientras el auto acelera fuera de control. Atraviesas un bosque espeluznante, pasas a toda velocidad por más cabañas, pero aún así no ves una salida.

Y entonces aparece a la vista: ¡una salida de servicio!

Todo lo que tienes que hacer es detener el auto, saltar del auto, trepar la valla y serás libre.

Consultas tu reloj: ¡faltan cinco minutos para la medianoche!

"¡Oh, no!" Patty grita. “¡Rápido, gira a la izquierda! ¡No pares!”

¡Gire a la izquierda! E ir aPÁGINA 83 .

Son tontos. ¡Por eso no se mueven!

“Tienen que estar aquí en alguna parte”, se oye resonar la voz de Big Al fuera de la tienda.

"¡Ey! Este muñeco se parece al del libro GOOSEBUMPS”, dice Patty.

"Te refieres a*La noche del muñeco viviente*?" —pregunta Brad.

¡Excelente! Crees. Tus amigos están charlando sobre libros minutos antes de que estés a punto de ser atacado por una turba. Entonces tienes una idea.

“¿Recuerdas esas palabras mágicas que dieron vida al muñeco en ese libro?” le preguntas a tus amigos. “Tal vez podamos darle vida a este tipo y él nos ayudará.*era*muy difícil."

Tus amigos están de acuerdo: vale la pena intentarlo.

---

*Si crees que las palabras son*karru marri odonna loma molonu karrano, *ir a*PÁGINA 69 .

*Si crees que las palabras son*oooopah lupah tonto dupah,*ir a*PÁGINA 82 .

56

Saltas del barco. El agua pútrida de color marrón salpica tu boca. ¡Bruto!

Nadas unas cuantas brazadas y de repente te encuentras con las rodillas raspando el fondo del pantano. El agua aquí tiene menos de un pie de profundidad. ¡Increíble! ¡Estuviste prácticamente a centímetros de la seguridad todo el tiempo!

Avanzando a través de la espuma marrón, llegas a la orilla. Tu ropa está empapada y huele a alcantarilla. Bueno, mira el lado positivo, te recuerdas. Al menos no te hundiste con tu barco.

Pero tus problemas aún no han terminado. Estás parado en un bosque húmedo y misterioso que rodea el lago. Chillidos espeluznantes resuenan a través de la niebla nocturna. Y estás totalmente perdido.

El viento empieza a soplar. Temblando, te rodeas los hombros con los brazos y te preguntas dónde están tus amigos y qué están haciendo.

Entonces -*¡PRISIONERO DE GUERRA!*¡Algo negro y peludo se abalanza sobre ti! Agachas la cabeza, pero te ataca una y otra vez.

¡Un murciélago enorme!

Empezar a PÁGINA 37 .

Abres la puerta azul y miras a través de ella. Estás mirando hacia un largo pasillo oscuro. Al menos crees que es largo. Es difícil saberlo. Está completamente oscuro. No sabes qué hacer.

“Tal vez debería haber elegido la otra puerta”, te dices a ti mismo. "¡Me voy de aquí!"

¡Pero la puerta azul se ha cerrado detrás de ti! Ahora estás seguro de que tomaste la decisión equivocada. Pero no hay otro lugar adonde ir que seguir adelante.

Tus rodillas comienzan a temblar mientras avanzas poco a poco por el oscuro pasillo.

El pasaje termina con un brillante estallido de luz. Y frente a ti, una alta montaña de color púrpura se eleva cientos de pies en el aire.

Exhalas un largo suspiro de alivio. ¡Estás fuera de la oscuridad!

Estudias la montaña. ¡Parece tan real! Pero al cortarlo a un lado, ves una puerta. Encima, un cartel pintado de colores brillantes dice:DIAPOSITIVA DOOM. ¿SERÁS EL ¿UNO PARA DESLIZARSE PARA SIEMPRE?

Empezar aPÁGINA 135 .

58

Las barras de acero caen desde arriba y caen sobre tu regazo y pecho, inmovilizándote en su lugar. No puedes moverte en absoluto. Incluso tu cabeza está sujeta por unos auriculares superfuertes que se sujetan a tus oídos. Una voz les atraviesa anunciando: “¡Cinco, cuatro, tres, dos, uno, DESPEGUE!”

Se oye un gran estallido. El humo y los fuegos artificiales llenan el aire cuando su automóvil arranca la primera gran colina. Tu cabeza presiona hacia atrás contra el asiento a medida que subes más y más. Esa primera colina es interminable, pero la vista es impresionante. Desde lo alto, puedes ver la mitad del camino, la casa embrujada y un pantano en sombras. ¡No puedes creer lo grande que es el carnaval!

"¡Limpio!" Patty grita. "Hay AHHHH -"

Lo que fuera que iba a decir se convierte en un grito salvaje cuando el cohete cae por el otro lado de la colina. El viento azota tu cara. Te presionan con tanta fuerza que te sientes como un panqueque. Todo transcurre de forma fantástica.

Mientras tu auto sube disparado hacia la cima de la siguiente colina, te ríes y gritas al mismo tiempo. ¡Esto es genial, piensas! Pero luego cometes un gran error.

Empezar aPÁGINA 39 .

El azul es tu color favorito. Le das la vuelta a la tarjeta azul.

Hay un mensaje:*¡Ayúdanos! Tu eres nuestra única esperanza. Date prisa hacia la puerta trasera del espectáculo de fenómenos. Firmado, Los Freaks.*

"¿Qué quiere decir esto?" le preguntas a la señora Zeno. Ella te mira fijamente a los ojos. Sus labios tiemblan. Ella se inclina hacia adelante. Está a punto de hablar.

Y entonces las luces se apagan... ¡y un grito espeluznante atraviesa la oscuridad!

Empiezas a correr hacia la puerta cuando de repente una luz tenue parpadea. Miras al otro lado de la mesa. ¡La señora Zenón se ha ido!

Te acercas para tomar la tarjeta. ¡Y estalla en llamas al rojo vivo! En segundos, toda la tienda se llena de un humo espeso. Las llamas se disparan por el suelo. Corres hacia la puerta.

Afuera, respiras aire fresco. ¡Uf! Lo hiciste.

Miras hacia atrás. No fumar. No fuego. ¡Sin tienda de campaña! ¡Todo ha desaparecido! ¿Qué vas a hacer ahora?

Si decides ayudar a los monstruos, ve aPÁGINA 11 .

Si no quieres ayudar a los monstruos, ve aPÁGINA 113 .

60

"¡Hay una señal!" llamas a Patty y Brad. “Veamos qué dice”.

Los tres corren por la hierba mojada. Tus calcetines están empapados. Y tus zapatillas chirrían mientras corres. Pero ese no es el sonido que te provoca escalofríos.

Es el silbido. Cada vez suena más fuerte.

"No estoy seguro de querer leer ese letrero", les dices a Patty y Brad.

"¡Yo sé lo que quieres decir!" Patty grita en respuesta. "Tengo la sensación de que no nos va a gustar lo que dice".

Y tú no lo haces. Llegas al cartel y lo lees en voz alta. “¡Zoológico de reptiles! ¿Quién ha oído hablar de un zoológico de reptiles? ¿Qué clase de carnaval es este?

"Este carnaval es malvado", tartamudea Brad.

Estás a punto de aceptar cuando notas que el pasto frente a ti se balancea. Algo se desliza a través de él. Algo grande. Y entonces aparece a la vista.

"¡Serpiente!" Brad llora.

Sabes que tienes que correr, pero ¿hacia dónde? ¿Izquierda o derecha?

---

*Si corres hacia la izquierda, gira hacia*PÁGINA 125 *.*

*Si corres hacia la derecha, gira hacia*PAGINA 12 *.*

61

Tienes demasiado miedo para darte la vuelta. Y demasiado asustado para no hacerlo. Al arriesgarse a mirar por encima del hombro, ve una forma grande y oscura detrás de usted. Es un hombre grande. No. Entrecierras mucho los ojos. Es oscuro y peludo, con hojas fangosas y enredaderas verdes que salen de su cuerpo. ¡Es una especie de monstruo del pantano!

Corres lo más rápido que puedas. Tu pecho está en llamas. El monstruo del pantano te está ganando terreno.

Sabes que debes seguir corriendo, pero sientes que tu corazón está a punto de explotar. Tienes que parar.

Te giras y miras directamente a los ojos ensangrentados del monstruo del pantano. "Buen disfraz", dices esperanzado.

Buen intento, pero el monstruo del pantano no lleva disfraz. Él es real y esto, desafortunadamente, es realmente...

EL FIN

62

Decides esperar a Big Al.

"Big Al tiene que liberar a los monstruos", les dices a Patty y Brad. “¡Si no lo hace, le diremos que llamaremos a la policía!”

“¿Liberar a los monstruos?” Dice Big Al, irrumpiendo en la habitación. “Los monstruos son libres de irse en cualquier momento. Esta prisión es sólo una parte del espectáculo. ¿Le hiciste esa broma de 'libéranos'? Big Al se ríe de buena gana.

“*el esss*mintiendo”, dice la Dama Serpiente. "Eran*prisioneras*.”

"Oh, vamos", dice Big Al. "Ustedes no son prisioneros". Y con eso abre todas las puertas de las celdas. Luego se dirige a ti y a tus amigos.

“Como puedes ver, los monstruos son libres. Ahora ven conmigo. Ni siquiera has probado un juego a mitad de camino”.

“No vayas con él.*essss*¡Un truco!" Grita la Dama Serpiente.

¿Deberías ir con Big Al?

¿Quién dice la verdad? ¿Al o la Dama Serpiente?

Si quieres ir con Al, recurre aPÁGINA 84 .

Si confías en la Dama Serpiente, recurre aPÁGINA 102 .

Bulto.

Se abre un paracaídas. Aterrizas de cabeza sobre la hierba blanda.

Parpadeas varias veces. Un largo suspiro se escapa de tus labios. Después de todo, no fue el Doom Slide.

Mientras te pones de pie, escuchas que alguien dice tu nombre.

Levantas la vista y gritas de alegría. ¡Es Brad! ¡Y Patty también está allí!

Les cuentas sobre tu aterrador viaje en el tobogán, sobre cómo pensaste que te deslizarías para siempre.

"¡Fresco!" -exclama Patty-. "¡Vamos todos a montarlo esta vez!"

"¡No!" tu dile a ella. “Este carnaval es demasiado extraño. Y peligroso. Algo no esta bien. Tenemos que salir de aquí. ¡Ahora!"

"Sí", está de acuerdo Brad. "Cuanto más rápido, mejor."

"Tengo una idea", anuncia Patty. Brad y tú os acurrucáis a su alrededor. “Vi una salida trasera de aquí. Pero es un poco arriesgado. Tenemos que pasar a través de una valla de alambre de púas, y está custodiada por las fuerzas de seguridad del carnaval. ¡Pero deberíamos intentarlo!

¿Vas a escuchar a Patty?

¿Seguir a Patty? Empezar aPÁGINA 48 .

¿Eliges no tomar la salida trasera? Ir aPÁGINA 86 .

64

¡La casa de los horrores! Tienes que verlo. ¡Sólo tienes que!

"Los alcanzaré más tarde", les dices a Patty y Brad. "Voy a ver la casa embrujada".

Miras tu mapa para obtener direcciones. El desvencijado puente de madera que hay a la izquierda parece conducir directamente hasta allí.

Al cruzar el puente, las tablas de madera crujen bajo tus pies. Entonces el puente comienza a balancearse. Miras hacia abajo. Camino hacia abajo. El puente cruza un profundo desfiladero rocoso. Tragando saliva, te agarras a la barandilla. Te mueves lentamente. Un fuerte viento sopla desde el cañón de abajo. El puente ahora se balancea violentamente, moviéndose de un lado a otro.

Una enorme lanza de relámpagos divide el cielo. El trueno retumba con tanta fuerza que saltas y pierdes el equilibrio. "¡Ayuda!" gritas mientras caes por el costado y te lanzas hacia las rocas irregulares de abajo.

¿Cómo puedes salvarte a ti mismo?

*¿Agarrarse al costado del puente? Empezar a**PÁGINA 46* .

*¿Agitar los brazos e intentar volar? Empezar a**PÁGINA 30* .

Los muros se están cerrando más rápido ahora.

Extiendes los brazos y tratas de apartarlos. Pero es inútil. Te aplastarán como a un insecto.

Respiras profundamente; podría ser el último respiro que tomes.

¡El suelo se abre bajo tus pies!

Te bajas. Abajo. Abajo. Abajo. Un grito largo y agonizante se escapa de tu garganta mientras giras por el espacio.

¿Alguna vez tocarás fondo?

“Jugador entrante”, se oye gritar una voz autoritaria. "Estaciones, todos".

Una capa de telarañas te atrapa como una de esas redes que usan los trapecistas. Jadeando, incapaz de entender lo que está pasando, saltas hacia arriba y hacia abajo.

Rebotar aPÁGINA 31 .

66

Comienzas el camino de ladrillos hacia la Casa de los Horrores. De repente, alguien se acerca sigilosamente detrás de ti y te toca el hombro. Das vueltas y saltas hacia atrás.

Frente a ti hay un esqueleto óseo.

Y habla.

"No entres allí", dice el esqueleto. "O terminarás como yo..."

Miras aterrorizado a la horrible criatura. Entonces te echaste a reír.

"¡Guau! Ustedes realmente quieren que la casa embrujada sea totalmente espeluznante. ¡Esto va a ser genial!" tu dices.

Todavía te estás riendo mientras abres la puerta de roble gigante de la Casa de los Horrores. Retrocede con un chirrido largo y sonoro.

Entras y te encuentras en un pasillo estrecho. La puerta se cierra de golpe detrás de ti y el pasillo se vuelve más oscuro que una noche sin estrellas. "¡Ni siquiera puedo verme las manos!" exclamas.

Avanzas lentamente a trompicones, presionando las palmas de las manos contra las paredes para guiarte.

¿Cuándo terminará este túnel?

---

busca una salida aPÁGINA 80 .

67

*¡Trump!*Tu pie vuelve a chocar contra el estómago del médico. Pero esta vez, lo atraviesa. Y golpea... ¡acero sólido!

El crujido del metal resuena en la habitación, junto con los gritos del médico. "¡Aiii!" él gime como una sirena.

Miras el enorme agujero que hizo tu zapatilla. Miles de circuitos y cables arden y crujen en su interior. ¡El médico es un robot! Bueno, ahora un ex-robot. Tu patada lo destruyó totalmente.

Ésa es la buena noticia.

Las malas noticias se dirigen hacia ti. Es el monstruo con cuernos azules y ojos rojos y saltones.

Sales de la red y corres hacia la puerta. Pero el monstruo es demasiado rápido para ti. Sus brazos tentáculo se disparan y te atrapan. Ventosas gigantes en los extremos de sus muñecas rodean tu garganta.

Jadeas por aire cuando el monstruo te inmoviliza contra la pared. ¿Podrás liberarte de sus rezumantes garras?

PruebateloPÁGINA 91 .

68

Bajas lentamente hasta el tobogán. Empiezas a estirar las piernas cuando el trasero se inclina debajo de ti y te lanza hacia adelante. ¡Te estás deslizando! ¡Rápido!

La superficie debe estar hecha de algún tipo de material especial porque estás descendiendo a máxima velocidad.

Aguantas la respiración mientras vuelas a través de la oscuridad. Un golpe te hace rebotar en el aire. Tu gritas. Y gritar.

¿Cuándo se va a acabar?

¡Oh, no! ¿Podría ser este el Doom Slide?

Se oyen gritos que resuenan en la oscuridad. Te das la vuelta. Pero no ves a nadie.

Los gritos fantasmales se hacen más fuertes: delante de ti, a tu lado, detrás de ti. Gritando y deslizándose. Y deslizándose. Sin parar nunca.

Te quedas sin aliento. Y luego lo escuchas.

Una voz atraviesa la oscuridad. A través de los gritos. Una voz que grita: “Bienvenido al resto de tu vida. ¡Bienvenidos al Doom Slide!

EL FIN

“Karru marri odonna loma molonu karrano”. Dices las palabras mágicas y ¡el muñeco cobra vida!

Abre la boca y habla. "Eh, tú. Tu cara me recuerda a una verruga que una vez me quitaron”.

"Vamos", suplicas. “Nosotros somos quienes te devolvimos a la vida. ¿No vas a ser amable con nosotros? Necesitamos tu ayuda."

"Lo siento", dice el muñeco. "Lamento que seas tan feo..." Luego se ríe de su propio chiste tonto.

Lo miras fijamente y su cara se pone seria. “Me trajisteis a la vida”, dice lentamente, “pero ahora sois mis esclavos.

“Para siempre, hasta...

“EL FIN .”

¡Esperar! Esta no es la forma en que se supone que esto debe terminar. Rápido: tienes una última oportunidad. Si la adivina te dijo un número secreto, ¡ve a esa página ahora!

70

"Nueve diez ..."

“Brad, cállate. ¡Mira este!"

Señalas las letras en la parte delantera del vagón del tren.

Has estado mirándolos todo el tiempo. ¿Por qué no los notaste antes?

“¿Qué pasa con las cartas?” Patty dice bruscamente.

"Once ..."

“¿No ves lo que dicen?” disparas de vuelta.

“"Ferrocarril del camino correcto"”, lee Patty. "¿Así que lo que?"

Los cánticos de la gente del tiovivo resuenan en tu cabeza.*Sólo hay un camino correcto. Sólo hay un camino correcto.*

¿Podría ser?

"¡Doce!"

¿Ahora que?

Empezar a[*PÁGINA 52*] *.*

71

Lo siento. No es tu día de suerte. Mientras corres hacia el letrero, la grúa gigante los levanta a los tres y los deja en un tronco ahuecado. ¡Apenas tendrás tiempo de sentarte derecho antes de que la embarcación llegue a la cascada!

Aguantas la respiración mientras el tronco se tambalea al borde de la caída. Cuando cae, gritas.

Una fuerte lluvia te golpea en la cara y te empapa la ropa mientras corres por el largo tobogán. En el fondo, el tronco golpea un charco de agua y se hunde.

Todavía estás conteniendo la respiración mientras esperas volver a salir a la superficie. Pero nunca sucede. Sigues bajando.

Tu último pensamiento es que vas a establecer un récord mundial en aguantar la respiración bajo el agua.

Será mejor que establezcas un récord mundial por cerrar el libro y empezar de nuevo. Quizás la próxima vez que te sumerjas tengas más suerte.

EL FIN

72

Te acercas al stand de Adivina tu peso en Marte. Una mujer con un traje espacial te indica que entres a una puerta. Pasas y te encuentras en medio de un patio que parece un sitio de lanzamiento en miniatura, ¡con su propio cohete!

“Control de seguridad”, dice la señora mientras presiona su mano sobre un escáner falso.

"Entonces, ¿cómo funciona este juego?" usted pregunta.

"Supongo cuánto pesas en Marte", explica. “Luego entrarás a la cámara de simulación de planetas y te subirás a la báscula. Si me quedo perplejo por más de una libra hacia arriba o hacia abajo, ganas una barra de chocolate gigante”.

“¿Qué pasa si adivinas bien?”

La dama del espacio al principio no dice nada. Ella simplemente sonríe. Una sonrisa desagradable. Entonces ella responde.

“Pierdes”, es todo lo que dice.

Ir aPÁGINA 18 .

Tus reflejos son geniales. Saltaste lo suficientemente rápido y escapaste del fantasma.*eso*fantasma. Pero no viste al otro detrás del auto, esperándote.

Tu corazón late con fuerza en tu pecho mientras te rodea. Vueltas y vueltas y vueltas.

"Está bien", te dices una y otra vez. "No es real. Esto es sólo un paseo en un parque de diversiones”.

Todavía te lo estás diciendo a ti mismo mientras el fantasma te levanta.

Sus labios negros se abren.

Abre la boca, cada vez más y más. Hasta que sea tan ancho como la entrada de una cueva.

Luego te mete dentro.

Al instante, te sientes mareado y luego todo iluminado. Te miras las manos.

Puedes ver directamente a través de ellos. ¡Te has convertido en un fantasma! Y mientras tus sentidos se desvanecen, escuchas una campana distante repicar doce veces. Demasiado. El Carnaval de los Horrores será uno de tus lugares favoritos, ¡para siempre!

EL FIN

74

Vueltas y vueltas das. El mundo es una mancha de colores. Puedes escuchar a la multitud gritando. "¡FINAL! ¡FINAL!"

Y la rueda se detiene.

“Ahhhhhh”, jadea la multitud.

¿Qué significa?

“TÚ GANAS”, dice Big Al. “Ahora ven por aquí a recoger tu premio y vete a casa”.

Empezar aPÁGINA 131 .

¡Ustedes tres se esconden dentro del Salón del Rey de la Montaña!

A su izquierda se eleva un fondo pintado de montañas redondeadas y cubiertas de nieve. En lo alto de las montañas, un gran castillo de piedra descansa bajo el sol. Un grupo de alegres elfos recoge flores en el jardín del castillo.

A tu derecha, ves la atracción: carros de madera tirados por caballos reales. "¡Vamos!" llamas a tus amigos. "Súbete a un carro. Esto es genial. Saldremos de aquí en poco tiempo". No hay tiempo, eso te lo recuerda. Miras tu reloj. 11:45!

Todos se suben a uno de los carros y agarran las riendas. Tu caballo avanza pesadamente y pasas por un arco de piedra pintada.

Jadeas. Todo lo que hay en el fondo pintado está ahora frente a ti. Y de repente se ha vuelto real. ¡Pero diferente!

Las montañas cubiertas de nieve se elevan hasta convertirse en picos negros e irregulares que perforan el cielo. El gran castillo de piedra se acurruca sobre una colina oscura y aterradora. Y los elfos... no están recogiendo flores.

Ellos son ...

Empezar aPÁGINA 96 .

76

Hurgas profundamente en el bolsillo lateral de tus jeans y ¡lo encuentras! La barra de chocolate que ganaste.

Es bueno que no te lo hayas comido todo, pero ¿el buitre lo aceptará?

Sin previo aviso, el gran pájaro inicia su aproximación final y se lanza directamente hacia el nido. Sacas el caramelo y lo agitas frenéticamente delante de él. "¡Tratar! ¡Tratar!" gritas. Estas palabras hacen que tu perro en casa se vuelva loco. ¿Pero funcionará con el buitre?

¡Sí! Abre sus garras, lo suficiente para que puedas soltarte. Entonces estás cayendo, cayendo.

Has aterrizado en un trampolín gigante.

¡Fwanggg!

Ahora estás subiendo de nuevo. Más alto esta vez. Ahora estás cayendo de nuevo.

Fwanggg—Esta vez has subido aún más.

Cada vida tiene sus altibajos, pero parece que estarás saltando hacia arriba y hacia abajo para siempre, y vaya, ¡es divertido!

EL FIN !
EL FIN !
EL FIN !
EL FIN !

"¡Vayamos a la mitad del camino y juguemos algunos juegos!" tu dices.

Tú, Patty y Brad corren por una amplia avenida. Tiendas de campaña de todos los colores se alinean en la calle. La música de carnaval suena a todo volumen por los altavoces.

Ves un letrero de neón verde parpadeando sobre una tienda de campaña con rayas amarillas. La señal lee:MADAME ZENO - Adivina.

"¡Excelente!" exclamas. "¡Voy a entrar!"

Les dices a tus amigos que los alcanzarás en un minuto.

Levantas la solapa de la tienda. En el interior, una pequeña vela parpadea en la oscuridad. Escuchas una voz baja que grita: "Entra en mi habitación".

Allí está Madame Zeno, sentada en las sombras. Lleva un vestido largo rojo salpicado de gemas de colores brillantes. Brillan a la luz de las velas. Su cabello negro cae sobre sus hombros mientras se inclina sobre una gran bola de cristal.

"Bienvenido", susurra. Luego extiende la mano y levanta suavemente tu mano. "Déjame contarte tu futuro".

Para encontrar tu futuro, ve aPÁGINA 78 .

78

Madame Zeno estudia tu mano de cerca. Ella traza las líneas de tu mano con sus suaves dedos.

“Veo horror en tu futuro. En tus*inmediato*futuro”, advierte.

“¿Q-qué clase de horror?” tartamudeas. "¿Qué quieres decir?"

Madame Zeno te suelta la mano. Ella toma una extraña baraja de cartas. Los extiende sobre la mesa. Notarás que las cartas tienen imágenes: un hombre sin cabeza, una espada ensangrentada, un gran ojo malvado.

Recoge todas las cartas y da la vuelta a la baraja. Luego reparte una tarjeta roja y una tarjeta azul.

"Dale la vuelta a uno", ordena. “Aprende tu destino”.

¿Elegir rojo? Ir aPÁGINA 14 .

¿Elegir azul? Ir aPÁGINA 59 .

79

El médico se inclina. Está tan cerca ahora que su aliento amargo llena tus fosas nasales. Luego sus dedos rozan tu mano y...*¡PRISIONERO DE GUERRA!*¡Tu pie vuela hacia su estómago! ¡Un golpe directo!

Pero nada pasa.

Él no grita. Ni siquiera gime. De hecho, él no parece darse cuenta en absoluto.

Él simplemente te sonríe.

Ahora tienes miedo. Realmente asustado. Pero sabes que tienes que hacer lo que sea necesario para salir de allí. Tienes que encontrar a tus amigos y escapar de este Carnaval de los Horrores.

Reúnes cada gramo de coraje y fuerza que tienes y lo pateas una vez más. ¡Más difícil!

Y esta vez algo sucede: ¡A LO GRANDE!

Empezar aPÁGINA 67 para saber qué.

80

Doblas una esquina y al instante te deslumbran las luces deslumbrantes.

Estás parado en una habitación de espejos. Paredes. Piso. Techo. ¡Todos los espejos!

¡Dondequiera que mires, te encontrarás con reflejos de ti mismo! Das unos pasos hacia adelante y...*¡MALdita sea!*Te golpeaste la cabeza contra un cristal macizo.

Das un paso hacia la izquierda y una docena de copias tuyas se mueven en esa dirección.

Totalmente mareado, cierras los ojos. Quizás puedas encontrar la salida con tus manos. Manteniendo los ojos cerrados, caminas hasta que tus palmas chocan contra otra pared de vidrio. Entonces escuchas una voz. "Ven por aquí. Por aquí", llama.

Caminas hacia la voz.*BONK*—una pared sólida de nuevo.

¡Finalmente, tus manos encuentran una puerta abierta! Conduce a un pasillo con espejos que va de izquierda a derecha. ¿Qué camino tomarás?

Si decide girar a la derecha, vaya aPÁGINA 29 .

Si decides girar a la izquierda, dirígete aPÁGINA 118 .

81

"¡Estás mintiendo!" gritas. "Tú*son*un robot."

Rápidamente levantas ambas manos y tiras de su cabeza. Sus afiladas mandíbulas te atacan. Pero eres rápido. ¡Agárrate fuerte y tira!

¡Oh, no! Realmente es un monstruo. Y él no está feliz.

Sabes que eres carne muerta, pero tienes que intentarlo una vez más. Solo por asegurar. Le das un tirón más a la cabeza. Él ríe. Luego el da*su* encabeza un tirón.

Lo siento. Lo estabas haciendo muy bien. Pero ahora te has ido y has perdido la cabeza. La única forma de afrontar ahora el desafío del Carnaval de los Horrores es cerrar el libro y empezar otro día. Al menos entonces tendrás una ventaja.

EL FIN

82

"Oooopah lupah tonto dupah". Dices las palabras mágicas y esperas a que el muñeco cobre vida.

Y esperas.

Y esperas.

El muñeco sigue siendo el mismo.

Pero algo extraño te está pasando. ¿Qué son esas plumas que brotan de tu piel? ¿Y qué les pasa a tus pies? ¿Son esas garras que ves saliendo de ellas?

¿Es posible que las palabras mágicas te estén volviendo...?*CLOQUEO*—en un — *CLOQUEO*—¿pollo?

Eso es huevos, realmente lo que está pasando.

Bueno, esta vez pusiste un huevo. Esperemos que no seas tan cobarde como para abrir este libro nuevamente e intentar escapar una vez más del Carnaval de los Horrores.

EL FIN

83

Entrecierras los ojos hacia el camino que tienes delante y ves por qué Patty quiere que gires. Allí están: la gente con ropas pasadas de moda. Sólo que no se ven iguales.

Algunos tienen pulpa verde. Algunos son mortalmente blancos. Su piel podrida cuelga de sus huesos.

Y todos se están acercando. ¡Acercándonos a ti!

"¡Doblar! ¡Doblar!" Patty grita.

Giras la rueda bruscamente hacia la izquierda para evitarlos. Pero no podrás esquivar a la criatura fantasmal que se eleva sobre ti. Mide tres metros de altura y sus brazos son tan largos que rozan el suelo. Su boca se abre para revelar cientos de dientes ennegrecidos y podridos.

Él se abalanza sobre ti. Giras el volante con fuerza hacia la derecha. Demasiado duro, ¡se cae en tus manos!

"¡Saltar!" lloras. “¡Salta y corre! ¡Correr!"

Ustedes tres saltan del auto en movimiento. ¿Pero eres lo suficientemente rápido? Eso depende de qué tan buenos sean tus reflejos.

Haz este test y descúbrelo. Lanza una pelota al aire. Intenta aplaudir tres veces antes de atraparlo.

Si puedes hacerlo, recurre aPÁGINA 73 .

Si no puedes, recurre aPÁGINA 127 .

84

Big Al te empuja a ti y a tus amigos a una enorme tienda de campaña roja. Parece estar preparado para algún tipo de espectáculo. Unos escalones alfombrados de rojo conducen a una plataforma situada bajo un arco dorado. El arco brilla con mil luces de colores que deletrean: DESAFÍO FINAL.

Las trompetas suenan mientras la gente inunda el área de observación. Mientras entran, aplauden y gritan: “FI-NAL. FINAL."

Big Al te guía por las escaleras alfombradas. Ahora estás parado en la plataforma, frente a una cortina brillante que cuelga del arco.

La multitud comienza a cantar: “MUERTE SÚBITA. LA MUERTE SÚBITA."

"Qué opinas*eso*¿medio?" —Pregunta Patty.

Lo vas a descubrir enPÁGINA 123 .

El gigante se cierne sobre ti, flexionando sus músculos. Te mira entrecerrando los ojos como si fueras un insecto, listo para ser aplastado.

“¿Me llamaste debilucho?” él truena.

Tienes demasiado miedo para responder.

El gigante responde por ti. "Tienes razón. ¡Soy un cobarde!

Y con eso, dobla los barrotes y tú, Patty y Brad saltan.

“Sígueme”, dice el gigante. "Conozco una manera de salir de aquí".

“¿Qué pasa con los demás?” preguntas, señalando los monstruos en las celdas que recubren la pared.

"¡Ningún problema!" Grita Patty, agarrando las llaves de un gancho en la pared. "Aquí, ¡atrapa!"

¡Abres rápidamente todas las puertas y liberas a los monstruos!

Empezar aPÁGINA 126 .

86

"No lo sé", dices. “No creo que debamos correr más riesgos. Especialmente en este loco carnaval”.

“¿No confías en mí?” Patty exige. Sus ojos brillan con enojo.

Miras a Brad. Él mira al suelo.

“Tengo un mal presentimiento sobre esto, Patty. ¿Bueno?"

Pero Patty no responde. Ella echa los hombros hacia atrás y se pone de pie. Y más alto. Y más alto.

¡Jadeas! ¡Patty está creciendo! ¡Mide casi diez pies de altura!

Ella extiende un brazo largo y te agarra por la muñeca. Sus uñas se clavan profundamente en tu piel.

No puedes moverte.

Gritas mientras Patty continúa cambiando. Su piel se vuelve verde y grumosa. De su cabeza brotan cuernos. Y sus dientes se convierten en colmillos afilados.

Recuerdas los horribles monstruos en las paredes del tobogán. ¡Patty se ha convertido en una de ellos!

"Déjame ir. ¡Por favor!" usted suplica.

"Lástima que no confiaste en mí", gruñe. "No puedo permitir que arruines mis planes". Sus uñas se hunden más profundamente en tu carne.

"¡Jajaja!" ella se ríe. Luego envuelve su boca viscosa alrededor de tu brazo y te muerde. ¡Duro!

EL FIN

Estás mirando un cartel que dice:¡EL ESPECTÁCULO DE APARIENCIAS MÁS ATRACTIVO DEL MUNDO!Ustedes tres se quedan boquiabiertos ante las fotografías.

Está el Hombre de Tres Cabezas con la colección de caras más fea que jamás hayas visto. Y la Dama Serpiente, una joven rubia con un rostro hermoso y el cuerpo de una serpiente deslizándose.

"Esto es, uh - uh -", empiezas a decir. Pero no terminas. Porque una mano grande se ha posado sobre tu hombro. Duro.

Te giras lentamente y miras a un hombre enorme con hombros más anchos que un refrigerador. Tiene ojos negro carbón y un bigote espeso a juego. Parece lo suficientemente fuerte (y lo suficientemente malo) como para lanzarte por encima de la valla con una mano.

"¿Qué estás haciendo?" Su voz profunda retumba. "No tienes permitido entrar aquí", dice, señalando directamente a*tú*.

"Lo sentimos", dices, esperando parecer arrepentido y no sólo asustado. “Queríamos mirar a nuestro alrededor. Eso es todo. Pero nos iremos. Ahora mismo."

Sus ojos miran fijamente los tuyos. Te sujeta los hombros con ambas manos y dice: "¡No irás a ninguna parte!".

UH oh. ¡Rápido! Mejor recurrir aPÁGINA 4 .

88

Te diriges hacia el viaje en barco a ninguna parte. En el muelle, ves a un tipo rechoncho con brazos largos apoyados contra uno de los postes de amarre. En la extraña luz del pantano, su piel brilla con un brillo verde y aceitoso. Y sus orejas y nariz son tan rugosas como la corteza de un árbol.

"Da un paso adelante", grita con voz grave.

Detiene una de las lanchas a motor. ¡Es rojo con una franja plateada! "Se pueden hacer quince nudos con estos bebés", dice. "Pero mantente alejado de los tocones de los árboles".

Observas las afiladas uñas verdes del hombrecito desgarrando la cuerda de amarre. Tan pronto como el barco esté libre, te subes, pisas el acelerador y te alejas del muelle.

El viento sopla fuerte contra tu cara. Estás volando sobre el agua. ¡Esto es totalmente genial! Te diriges a un canal que ves más adelante. Lástima que no hayas notado ese cartel que dice:AL BOG DE MOCO.

---

*Entra al pantano en*PÁGINA 32 *.*

El Dr. Stone extiende una mano larga y huesuda para sacarte de la red. Cuando lo miras a la cara, sus ojos se ponen en blanco.

"Encantado de conocerte", retumba.

¿Dijo: “Encantado de conocerte” o “Encantado de comerte”? No estás seguro y no quieres quedarte esperando para averiguarlo.

Piensas que tengo que salir de aquí.

A medida que el médico baja un poco más la mano, usted libera el pie derecho de la red. Si le das una fuerte patada en el estómago, tal vez puedas correr hacia la puerta.

Pero ¿qué pasa con los monstruos? ¿Podrás esquivarlos?

Cambia tu forma de pensar. "Esperaré, tómatelo con calma hasta que al menos una de las bestias abandone la habitación", te dices a ti mismo.

Luego vuelves a cambiar de opinión. "No. ¡Será mejor que escape ahora!

El médico aparece a unos centímetros de distancia. Y todavía no estás seguro de qué hacer. ¡Será mejor que decidas rápido!

¿Intentar patear al doctor y salir corriendo? Empezar aPÁGINA 79 .

¿Esperar hasta que uno de los monstruos se vaya y las probabilidades sean mejores que tres contra uno? Empezar aPÁGINA 51 .

90

¡NO!

En el último momento giras el volante con fuerza hacia la izquierda. El costado de su bote pasa por encima del árbol con un raspado repugnante.

Das un suspiro de alivio, pero termina en un gemido. Una raíz enorme y afilada debajo del agua acaba de desgarrar el fondo de su bote. Escuchas un sonido desgarrador y luego un gorgoteo cuando la cabina comienza a llenarse de agua.

"¿Ahora que?" murmuras.

Luego, entre la niebla, ves otro barco. Pero está a cierta distancia.

"¡Oye por aquí!" gritas.

¿Te escucharon? Vuelves a llorar. Luego miras hacia atrás. Más de la mitad de tu embarcación está bajo el agua y te estás hundiendo rápidamente.

¿Qué deberías hacer? ¿Seguir gritando pidiendo ayuda? ¿O intentar nadar por seguridad? Haga su elección: ¡RÁPIDO!

Si decide esperar a ser rescatado, vaya aPÁGINA 100 .

Si decides nadar, ve aPÁGINA 56 .

La bestia de ojos rojos ahora se apoya contra ti, presionándote con fuerza contra la pared. El monstruo acerca su cara a la tuya. Los cuernos dentados en la parte superior de su cabeza te cortan las mejillas.

No puedes soportarlo más. Levantas la mano con todas tus fuerzas y alejas su cabeza de la tuya.

Mientras miras con horror, la cabeza del monstruo se sale del cuello. La cabeza cae al suelo y aterriza a tus pies.

Los ojos te miran y notas que sus horribles labios se mueven. "Eso duele", dice la cabeza. "Eso realmente hh-..."

Nunca termina. ¡Has destruido otro robot!

"Casi salgo de aquí", te susurras a ti mismo. Ahora todo lo que tienes que hacer es pasar junto a la crujiente criatura con hocico de cocodrilo que custodia la puerta.

“Ustedes, los robots, no son tan duros”, le dices con fingida valentía.

"¿Ah, de verdad?" la bestia escamosa grazna. “Bueno, tal vez no. Pero ¿qué te hace pensar que*I*¿Soy un robot?

Empezar a[*PÁGINA 122*]

92

Decides esperar. Alguien debería llegar pronto, piensas. Pero después de esperar en el transbordador espacial durante al menos quince minutos, no estás tan seguro. Nadie ha aparecido para rescatarte.

Un escalofrío recorre tu espalda. Sientes como si mil pares de ojos te observaran desde las sombras.

Ahora que estás acostumbrado a la oscuridad, puedes ver docenas de vías que entran y salen del túnel.

Y luego escuchas un crujido. Te congelas. Escuchas con atención. ¿Podrían ser ratas o algo peor?

Levantas las rodillas y las rodeas con fuerza con los brazos. Luego escuchas un silbido y hueles algo extraño. Es una especie de olor dulce, como un perfume intenso. Te tapas la nariz porque el olor te hace sentir extraño. Mareado. Enfermo.

---

*Aguanta la respiración y gira hacia*PÁGINA 20 *.*

93

¡Qué vista!

¡Difícilmente puedes creer lo que ves!

Gritas de nuevo.

¡Son Patty y Brad!

"¡Oigan, chicos, esperen!" gritas.

¡Rápido! Date prisa para[*PÁGINA 26*] *y puedes subirte al Space Coaster con ellos.*

94

El viaje se detiene.

Muerto.

Estás sentado en la oscuridad.

Nada se mueve.

"¡Empanada! ¡Puntilla!" llama.

Silencio.

¿Por qué no responden? Tienen que estar ahí.

Intentas darte la vuelta. Pero estás encerrado en tu arnés y sujeto en tu reposacabezas.

Parpadeando en la penumbra, tus ojos se dirigen hacia la izquierda. Luego a la derecha. Ves docenas de cohetes espaciales vacíos alineados en las paredes. Parecen venir en secciones, formando cohetes espaciales más largos y más cortos.

Tu mente comienza a trabajar febrilmente. ¿Tu sección se separó de la sección de Patty y Brad?

De repente, el silencio se hace añicos. El bloqueo del asiento se abre con un chirrido y usted se libera del arnés. Rápidamente te das vueltas. ¡Los coches de Patty y Brad han desaparecido! Si todo esto es parte del viaje, tal vez deberías bajarte. Pero si el vehículo se estropea, tal vez deberías esperar a recibir ayuda.

¿Esperar a que llegue la ayuda? Empezar aPÁGINA 92 .

¿Saltar del auto? Ir aPÁGINA 111 .

95

Te sientas en el tobogán y te empujas. El mundo se inclina cuando te hundes. Abajo abajo abajo.

Estás asustado. ¡Pero no puedes evitar sentir que esto es genial! Deslizándose y girando en la oscuridad.

Hasta que escuches los gritos. Los espeluznantes gritos que te siguen mientras giras y giras.

Tu corazón comienza a latir salvajemente. ¡Oh, no! Debes haber elegido Doom Slide. ¡Te deslizarás para siempre!

Y luego,*bulto*.

Se abre un paracaídas. Golpeaste el suelo con fuerza. Caes una y otra vez y finalmente te detienes.

Te acuestas en el suelo. Jadeo.

¡Estás afuera!

Te pones de pie y miras a tu alrededor.

Se oye risa. Parece provenir del edificio rosa brillante que se encuentra a unos metros frente a ti.

Te acercas a su gran puerta rosa y presionas tu oreja contra ella.

Sí. La risa definitivamente viene desde adentro.

---

*Para descubrir qué es tan divertido, consulta*PÁGINA 117 .

96

... son hachas oscilantes.

Tu corazón salta a tu garganta. Los elfos se acercan al borde del camino y están derribando los carros tirados por caballos que van delante de ti. Un carro se astilla en un millón de pedazos ante tus ojos horrorizados.

Los elfos continúan hacia el siguiente carro. ¡Sus afiladas hojas lo atraviesan!

Tu caballo sigue trotando por el empinado camino. ¡Te diriges directamente hacia los elfos que cortan salvajemente!

"¡Hacer algo!" Patty llora.

Empezar aPÁGINA 23 .

97

Tu mano agarra la lata de Monster Blood en tu bolsillo. Rápidamente, quitas la tapa y la porquería verde se derrama.

"¡Mirar! ¡Está vivo!" Brad grita.

El tiene razón. ¡La sangre del monstruo rezuma de la lata, se estremece y parece estirarse y levantarse! Luego comienza a rodar y rebotar, haciendo horribles sonidos de succión.

¡Excelente! ¡Está rodando entre la multitud, absorbiendo todo a su paso!

"¡Correr!" Big Al grita mientras la enorme bola verde rueda sobre la gente de la multitud, absorbiéndolas con un fuerte*plaf.*

Entonces Monster Blood golpea el costado de la tienda. Cambia de dirección.

¡Viene tras de ti!

Date prisa paraPÁGINA 129 .

98

Bueno, las apariencias pueden engañarte. Él no es un cobarde.

Y está enojado... contigo.

Al momento siguiente, te levanta y te arroja contra la pared de la celda. Su lanzamiento es tan contundente que atraviesas la pared y sales volando del recinto del carnaval.

¡Felicidades! Escapaste del Carnaval de los Horrores, pero no de una sola pieza.

EL FIN

“Está bien, sácame de aquí”, le dices al enano. “¿También ayudaste a mis amigos?”

El enano no responde. Él sale corriendo y tú tienes que correr para seguirle el ritmo. A través de un confuso laberinto de túneles sinuosos. Seguro que te alegra tener una guía.

El enano se detiene de repente. "De esa manera", dice con brusquedad, señalando al frente.

¡Antes de que puedas parpadear, desaparece en una nube de humo! Y te quedas frente a dos puertas. Uno rojo. Uno azul. El rojo tiene un cartel que dice:PELIGRO. El azul tiene un cartel que dice:GRAN PELIGRO.

Si sales por la puerta roja, dirígete aPÁGINA 104 .

Si pruebas la puerta azul, ve aPÁGINA 57 .

100

"¡Ayuda! ¡Ayuda! ¡Aqui!" gritas, agitando los brazos salvajemente en el aire.

"¡Esperar!" Una voz profunda responde a través de la espesa niebla.

El barco gira y acelera hacia usted. A medida que se acerca, la voz vuelve a gritar. "¡Saltar! ¡Salte por encima!"

¿Saltar? ¿Está loco? ¿Realmente puedes saltar a un barco en movimiento?

El barco se acerca ahora. Cerca. Cerca. Levantate. Doblas las rodillas. Estás a punto de saltar y el barco pasa velozmente a tu lado.

¡Pero espera! Ahora está retrocediendo en un agradable y lento acercamiento. Se desliza hacia ti y unas manos gigantescas te empujan hacia el barco.

"¡Me salvaste!" lloras.

Miras hacia arriba y jadeas de sorpresa. El hombre del otro barco no es un hombre. - es un monstruo con un hocico babeante e hileras de dientes dentados.

"¿Salvarte? ¿Salvarte?" repite el monstruo.

Sus ojos rojos se iluminan. “Salvarte... buena idea”, dice. “No te comeré ahora. ¡Te guardaré para un refrigerio de medianoche!

EL FIN (*¡Eructar!*)

101

¡Tú lo haces! ¡Lograrás salir del parque!

¡Tú también logras salir del estado!

De hecho, la última vez que alguien los vio a ustedes, a Patty y a Brad, ustedes eran un pequeño punto en la pantalla del radar de la NASA.

¡Felicidades! Escapaste del Carnaval de los Horrores.

¡Felices aterrizajes!

EL FIN

102

“No voy a ir a ninguna parte contigo, Gran Al. ¡Creo en la Dama Serpiente!

“Yo también”, dice Patty.

"¡Yo también!" Brad repite.

"Eso es una lástima", dice Big Al. Luego se vuelve hacia la Dama Serpiente.

“Y en cuanto a usted, señorita Reptilia, ya le dije que ha estado sobreactuando. Si estos niños te creen, no podremos torturarlos con nuestros verdaderos horrores”.

“*Sssssl**o siento, jefesssss*," ella dice. “*Ssssss**o*¿Qué quieres que haga con ellos?

¡Difícilmente puedes creerlo! ¿Horrores reales?

“¿Qué clase de carnaval es este?” gritas.

“El Carnaval de*Horroresssss*”, responde la Dama Serpiente, y esa es la buena noticia.

Empezar aPÁGINA 120 por las malas noticias.

103

"Tenemos que saltar", les dices a Patty y Brad. "Es nuestra única oportunidad".

"Está bien", asiente Brad mientras su carrito se acerca lentamente a los elfos cortantes.

"Vamos", lloras. "¡Ahora!" Pero Brad está demasiado paralizado por el miedo como para moverse. Patty y tú lo agarran y lo arrastran hacia el costado del carro.

¡Tu carro ha llegado a los elfos! Uno de ellos sonríe mientras levanta su hacha.

Está justo encima de tu cuello.

Te imaginas tu cabeza cayendo por la ladera de la montaña.

Con un fuerte grito, los tres saltan. Aterrizas con un ruido sordo en un saliente rocoso. Rompe tu caída. Pero la roca es demasiado débil para sostenerlos a todos.

Gritas de nuevo cuando el borde se suelta y el mundo cae bajo tus pies. Caes una y otra vez por la ladera de la montaña.

Ir a PÁGINA 109 .

104

Abres la puerta roja. Más allá se encuentra otro túnel. Sigues sus giros y vueltas y te das cuenta de que estás chapoteando en agua fría y fangosa. Se vuelve más profundo y frío a medida que avanzas.

Con un escalofrío, decides regresar, hasta que escuchas un sorbo detrás de ti. Al darte vueltas, observas con horrible fascinación cómo lombrices gigantes salen del barro. ¡Bruto!

De ninguna manera volverás allí. Aprietas los dientes y sigues adelante. Más adelante ves una tenue luz verde. ¡Excelente! Una salida.

Cuando llegas al final del túnel, escuchas un gruñido bajo detrás de ti. Al principio intentas fingir que es tu imaginación. Pero el sonido de unos pasos sordos no deja lugar a dudas. Acercarse. Y más cerca. ¡Y ahora te respira en el cuello!

Ir aPÁGINA 61 .

105

¡Es la rama de un árbol! Agarrándote. Tirando, tirando de tu cabello. No puedes liberarte. Sus retorcidos trozos se hunden más profundamente mientras luchas.

De repente, sientes que algo se envuelve alrededor de tus brazos. Luego tus piernas. Acercándose más fuerte. Más apretado.

Miras hacia abajo y los ves: ramas de árboles negras y nudosas que se retuercen a tu alrededor. Estrangulándote.

Sueltas el volante y empiezas a arañar las ramas, arrancándolas.

Y luego miras hacia arriba y ves una visión aterradora. Es un árbol enorme. ¡Y vas directo hacia ello! Agarras el volante para recuperar el control del barco. El árbol está a sólo unos centímetros de distancia.

¡¿Vas a CRASH?!

Empezar aPÁGINA 90 .

106

"¿A menos que?" tu gritas. "¡Dime!"

“Puedes escapar del Carnaval de los Horrores si sales antes de la hora de cierre”.

“¿Cuándo es la hora de cerrar?” disparas de vuelta.

“Cuando el último viaje se detenga...” susurra la dama.*“A la medianoche.”*

Miras tu reloj: 11:40. Veinte minutos... eso no es tan malo. ¿Pero cómo sales de aquí?

Como si la dama pudiera leer tu mente, dice: "Sólo hay un camino correcto".

Luego, a tu alrededor, la multitud comienza a cantar.

“SÓLO UNA MANERA CORRECTA, SÓLO UNA MANERA CORRECTA”. Lo repiten una y otra vez.

"¿Qué es?" tu gritas. “¿Hacia dónde?”

Es inútil. No te lo van a decir.

Pero aún no es medianoche. Todavía hay tiempo para resolverlo.

Hasta que el suelo empieza a temblar. Y las paredes empiezan a temblar.

¡Terremoto!

Empezar aPÁGINA 42 .

107

“Lo siento, Brad. Creo que Patty tiene razón”, le dices mientras te diriges hacia el Salón del Rey de la Montaña. "Creo que vi una salida allí cuando entramos por primera vez".

Patty corre adelante. "¡Mirar!" ella grita. “Ahí está el camino. Pasa por el Salón del Rey de la Montaña hasta la salida”.

"Sí, pero ¿quiénes son esas personas ahí arriba?" —pregunta Brad. "Están bloqueando el camino".

Miras hacia adelante y los ves: la gente vestida con ropa pasada de moda. Y todavía están cantando.*“Sólo un camino correcto, sólo un camino correcto”.*

“¡No nos van a dejar salir!” Brad entra en pánico.

"Bueno. Bueno. Tengo una idea”, dices con calma. "Vayamos a la atracción Mountain King; tal vez podamos saltar al final y pasarlos sigilosamente".

¿Tienes otra opción? No.

Si quieres realizar la atracción Mountain King, dirígete aPÁGINA 75 .

Si quieres realizar la atracción Mountain King, dirígete aPÁGINA 75 .

108

"Tenemos que salir de aquí, es casi medianoche", dices mientras corres hacia el paseo del Halloween Express.

"Oye, tal vez deberíamos probar uno de estos autos", dice Brad, señalando los autos rojos y naranjas que corren en una pista.

Ustedes tres se amontonan en un pequeño auto que en realidad es para dos. ¡Aprietas el acelerador y sales volando!

"¡Está bien!" Brad aplaude. "¡Estamos de camino a casa! Oye, me pregunto por qué llaman a esto.*Víspera de Todos los Santos*¿Expresar?" él pide.

Giras el volante bruscamente hacia la izquierda y entonces sabes por qué....

---

*Acelere hasta**PÁGINA 54* .

Cierras los ojos con fuerza y esperas el choque. Finalmente, aterrizas. Levantas la vista. Estás al pie de la atracción Log Flume.

Tú, Patty y Brad tienen muchos cortes y moretones, ¡pero estás bien! ¡Fantástico! piensas, hasta que ves el ejército de elfos con sus hachas. ¡Están corriendo montaña abajo hacia ti! La única salida es entrar en el canal, así que entra corriendo.

Log Flume te recuerda a un campamento maderero del oeste, con cabañas de madera, árboles, camiones y un lago azul brillante.

A lo lejos se oye el zumbido de las motosierras. Y junto al lago, grullas gigantes recogen troncos y los arrojan al agua. Algunos de los troncos tienen un hueco en el medio con asientos para pasajeros. Mientras miras, la corriente atrapa a uno. Se desliza hasta el borde de una cascada, se precipita y cae disparado.

Al mirar a su alrededor, ve unSALIDAfirmar.

Luego, para tu horror, ves una grúa gigante que se mueve hacia ti. "¡Pato!" tu gritas.

¿Podrás llegar a la salida? ¿Es este tu día de suerte?

Si estás leyendo este libro un lunes, miércoles, viernes o sábado, ve aPÁGINA 114 .

Si es martes, jueves o domingo, vaya aPÁGINA 71 .

110

Algo te dice que este monstruo no es un robot. Éste es real. Tal vez sea la forma en que te mira a los ojos. O tal vez sean las filas y filas de dientes afilados que sobresalen de su boca.

Das un paso atrás. Da un paso más cerca. Una gota de su baba cae sobre tu mano. Chisporrotea y arde.

Este*es*Al final, te imaginas. Nunca escaparás del Carnaval de los Horrores. Nunca vuelvas a ver a tu familia ni a Patty y Brad.

El monstruo levanta su gigantesca mano con garras. Lo agita sobre tu cabeza. Y esperas a que el dolor abrasador se hunda para golpearte.

Pero eso no es lo que sucede.

El monstruo baja lentamente su mano y se agarra el cuello, y luego... ¡se arranca la cabeza! Y cuando descubres lo que hay debajo, ¡sabes que todavía estás en un gran problema!

Rápido: dirígete aPÁGINA 133 .

111

El pulso late en tus oídos mientras te levantas con cuidado del auto. El túnel es oscuro, mohoso y realmente espeluznante. Cualquier cosa podría estar acechando en las sombras.

Esto debe ser parte del viaje, razonas. Y cuanto más lo piensas, más convencido estás. Estás asustado. Pero tienes que admitir que esto es genial.

A lo lejos, ves varias luces rojas que parecen conducir a otros túneles poco iluminados. Te diriges con cautela hacia uno de ellos. En lo alto gotea algo oscuro y viscoso. Salpicando en la parte superior de tu cabeza. Picando tu frente.

Mientras intentas desesperadamente limpiar la baba ardiente, ¡algo te agarra por las rodillas!

¡Aaaah! Miras hacia abajo. Un par de ojos enrojecidos se encuentran con los tuyos. Es un enano de pelo rojo desaliñado y una sonrisa desdentada.

“¿Quieres que te saque de aquí, chico?” él pide. Estás a punto de seguir al enano, pero luego te detienes. ¿Es él parte del viaje? Parece realmente malvado. ¿A qué te dedicas?

¿Seguir al enano? Ir aPÁGINA 99 .

¿Decidir no seguir al enano? Ir aPÁGINA 33 .

112

¡Sí! Alguien te echa agua fría en la cara. Tus ojos se abren.

"¡Vamos! ¡Despertar! Ya casi es hora del espectáculo”, dice una voz ronca.

"¿Tiempo de la funcion?" dices, mirando a los ojos de un enano. "¿Que espectáculo?"

“El espectáculo de los monstruos. Ustedes son los increíbles trillizos siameses”.

Miras a tu alrededor y ves a Patty a un lado tuyo y a Brad al otro. Intentas alejarte de ellos, pero no puedes.

"Estamos pegados con una especie de pegamento", dice Patty.

"No es pegamento", argumenta Brad.

"¡Es demasiado!"

"¡No es!"

Bueno, sea lo que sea, estás estancado. Atrapado entre tus amigos discutiendo durante mucho, mucho tiempo, como para siempre. Y aquí hay algo sobre lo que no se puede discutir. Esto realmente es...

EL FIN

113

¿Ayudar a algunos monstruos? ¡Esa es buena! Te ríes.

Piensas en Madame Zeno, el fuego y la tienda que desaparece. ¡Totalmente genial! Te preguntas quién ideó efectos especiales tan impresionantes.

No puedes esperar para contarles a Brad y Patty todo sobre esto.

Buscas a tus amigos en las grandes cabinas de madera que se alinean a mitad de camino. En cambio, encuentras increíbles juegos de azar. Algunos ponen a prueba tu coordinación ojo-mano. Otros requieren pura suerte. Pero todos ofrecen los premios más increíbles que jamás hayas visto: teléfonos, videojuegos, bicicletas de montaña de quince velocidades. ¡No puedes esperar para jugar!

Ves un puesto al otro lado del camino con una multitud reunida frente. Eso es extraño, piensas. ¿No dijo Big Al que éramos los únicos en el carnaval esta noche? Te preguntas si tus amigos están entre la multitud. Te acercas.

"Oh. Lo entiendo”, dices en voz alta. "Estas personas deben trabajar en el carnaval".

Estás a punto de llamarlos. Hasta que veas sus ojos. Ojos extraños y atormentados.

Mira lo que pasa en[*PÁGINA 16*] *.*

114

Este *es* tu día de suerte.

Te agachas mientras la grúa pasa sobre tu cabeza.

"¡Correr!" les gritas a tus amigos.

Miras tu reloj: 11:55. Si tienes mucha suerte, aún podrás salir del carnaval antes de la medianoche.

Puedes ver la salida más adelante. Mientras atraviesas la puerta, te sientes realmente esperanzado, hasta que te topas con Big Al.

Bloquea la salida con su enorme cuerpo. Sus enormes manos están plantadas en sus caderas. “¡Nadie escapa del Carnaval de los Horrores!” él ruge.

Tienes que encontrar una salida. ¡Ahora!

A tu derecha está la entrada a Halloween Express; puedes intentarlo.

O tal vez deberías seguir un camino diferente. Tiene que haber más salidas por aquí en alguna parte.

¡Elige rápido!

¿Correr por un camino diferente? Ir a PÁGINA 5 .

¿Expreso de Halloween? Ir a PÁGINA 108 .

115

No hay nada en tu bolsillo más que pelusa.

"¡Ayuda! ¡Sálvame!" lloras.

El buitre desciende y te deja en el nido.

Las crías de buitre se acercan.

Bocas abiertas, listas para picotearte hasta matarte...

Pero ¡buenas noticias! No te comen. En lugar de eso, te caes del nido.

Por favor, cierra rápido el libro, o el siguiente sonido que escucharás será el de tu cuerpo, golpeando el suelo con un tremendo golpe.*ruido sordo*.

¡RUIDO SORDO!

No suficientemente rápido. Está bien, no te desmorones. Tranquilízate y prepárate para visitar nuevamente el Carnaval de los Horrores: ¡la próxima vez que seas lo suficientemente valiente como para abrir este libro!

EL FIN

116

¡BORRAR!

Big Al acciona un interruptor y el imán se apaga. Llegas volando a la tierra, justo donde te esperan Brad y Patty.

“Jugué tu tonto juego. ¡Ahora vámonos! le dices a Gran Al.

Big Al no responde. Pero la multitud sí. "¡LA MUERTE SÚBITA! ¡LA MUERTE SÚBITA! ¡LA MUERTE SÚBITA!"

La multitud se abalanza hacia ti. No son amigables. Te apoyan contra una pared. Estás atrapado.

¡Atrapado por una turba!

Mete la mano en el bolsillo con la esperanza de encontrar algo que pueda ayudarle. Algo para salvarte...

Si ganaste una lata de Monster Blood, ve aPÁGINA 97 .

Si no tienes la sangre del monstruo, corre haciaPÁGINA 27 .

117

Abres la puerta y entras en una habitación llena de gente que parece estar esperándote. Piensas que es extraño hasta que los estudias y te das cuenta de algo aún más extraño. Todos están vestidos con trajes antiguos.

"Bienvenidos al Carnaval de los Horrores", dice sonriendo una mujer alta con una sombrilla roja. "Es muy amable de tu parte unirte a nosotros".

El carnaval de los horrores. Las palabras te provocan escalofríos.

La mujer de la sombrilla te susurra al oído: "¿No quieres saber el secreto del Carnaval de los Horrores?"

Asientes que sí.

"El Carnaval de los Horrores cobra vida en un lugar diferente y en un momento diferente cada noche. Esta noche estamos en tu ciudad. ¡Mañana podríamos estar en otro país! Pero en cada lugar donde paramos,*invitam*iños como tú que se unan a nosotros..."

"Gracias por la invitación", dices, "pero tengo que irme".

"Lo lamento." La dama se ríe. "Nunca se puede escapar del Carnaval de los Horrores", dice solemnemente. "A menos que ..."

¿A menos que? Empezar aPÁGINA 106 .

118

Giras a la izquierda. En algún lugar delante de ti, escuchas risas.

"¿Hay alguien ahí?" llamas.

Silencio.

Miras fijamente tus reflejos en el pasillo de espejos.

¿Estoy atrapado? te preguntas. ¿Estoy en peligro real? ¿O es todo esto una broma grande y aterradora? Tu corazón comienza a acelerarse.

Avanzas unos pasos más, acercándote a la risa. Despacio.

“Por aquí”, vuelve a llamar una voz. ¡Pero ahora la voz parece venir detrás de ti!

Empezar aPÁGINA 36 .

¡AYUDA!

119

Tú te haces cargo de las riendas para animar al caballo.

"Giddyap, muchacho", gritan tú y Patty. Pero tu caballo no se moverá más rápido.

Lanzas una mirada hacia adelante. Los elfos están cortando... y una hoja brillante... está ahora... justo sobre... ¡tu cabeza!

"No", gritas. "¡NO! Déjame salir de aquí."

Sientes un dolor agudo. Y te das cuenta de que acabas de tener el corte de pelo más corto de tu vida. Desafortunadamente, le quitaron demasiado de la cima.

EL FIN

120

La mala noticia es que la Dama Serpiente te engañó.

"Tíralos a la celda grande con Harold y todos los demás.*prisioneros*", ordena Gran Al.

Te meten en una celda oscura. escuchas un*hacer clic*. Estás encerrado. Cuando la Dama Serpiente se va con Big Al, puedes escuchar su risa hacer eco en el pasillo.

Miras a las otras celdas y piensas, los monstruos*son*prisioneros. Ellos *hacer* necesita nuestra ayuda. Luego miras en la oscuridad de tu celda para descubrir quién es Harold.

No hay manera de que puedas extrañarlo. Harold es un gigante. Es enorme: dos veces más grande que un jugador de fútbol. De hecho, sus manos son del tamaño de dos balones de fútbol. Sus brazos parecen troncos de árboles.

Al principio le tienes miedo, pero luego piensas: ¡Oye! Él también está atrapado. Quizás podamos convencerlo de que nos ayude. ¡Y entonces se te ocurre una gran idea!

Empezar aPÁGINA 28 .

121

Te agarras a los lados del tobogán y te bajas. En el momento en que te sientas, el piso del tobogán se inclina debajo de ti y te impulsa hacia adelante.

¡Gritas!

Levantas los brazos y gritas más fuerte. Te deslizas cada vez más rápido. En total oscuridad. La oscuridad es tan negra que ni siquiera puedes ver tus propios pies frente a ti.

Tus ojos se mueven frenéticamente de un lado a otro. De repente aparecen rostros en la oscuridad en brillantes destellos de luz. Rostros de monstruos espantosos con cabezas deformes y carne rezumante.

Pero te estás moviendo demasiado rápido para concentrarte en ellos. Te deslizas y te deslizas, hasta que las caras dejan de parpadear y estás cubierto de nuevo por la espesa y pesada oscuridad.

Gritas mientras tomas una curva cerrada. Tu cabeza da vueltas. Coges velocidad.

¿Cuando terminará?

Entonces escuchas los gritos. Gritos escalofriantes que resuenan en la oscuridad.

¡Oh, no! ¡Debes haber elegido Doom Slide!

Acercar a[*PÁGINA 63*] .

122

La criatura se desliza un paso hacia ti y con una mirada ardiente dice: “No soy un robot. No voy a cerrar. ¡Así que no te molestes en ninguno de tus tontos trucos humanos!

Lo miras fijamente. Lo estudias mucho. ¿Está mintiendo? ¿Es un robot como los otros dos? ¿O podría ser mucho más peligroso?

Tus rodillas comienzan a temblar cuando piensas que nunca volverás a casa y que nunca volverás a ver a tu familia y amigos. Las lágrimas empiezan a picarte los ojos. ¡Lágrimas de ira! ¡Ningún carnaval, ni siquiera un Carnaval de los Horrores, te derrotará!

Miras profundamente a los ojos malvados de la criatura que se cierne ante ti.

¿Robot? ¿Un verdadero monstruo? ¡Finalmente decides!

---

*Si crees que la criatura es un robot, intenta arrancarle la cabeza.**PÁGINA 81.*

*Si crees que es un verdadero monstruo o algo peor, mantente tranquilo.**PÁGINA 110.*

123

"El desafío final", anuncia Big Al. Y la multitud enloquece.

Luego se vuelve hacia ti y te dice: “Recuerda: se acabaron los juegos divertidos. Ahora estás jugando por tu vida”.

"Tú ve primero", te dice Big Al. Ves a Brad y Patty llevados a un lado por un hombre enorme con capucha negra.

Dos enanos pelirrojos disfrazados de payasos suben corriendo las escaleras. Para tu sorpresa, te ponen nuevas zapatillas de deporte de caña alta: zapatillas con tachuelas de metal en la parte trasera. Piensas que esto va a ser una especie de carrera. Pero luego cambias de opinión, cuando te ponen un pesado casco de metal en la cabeza.

Los aplausos de la multitud se hacen más fuertes. Big Al acciona un interruptor. La cortina detrás de ti se abre y...*¡Vaya!*La pared detrás de la cortina se convierte en un superimán. Vas disparado hacia la pared como un dardo hacia el blanco.

Volviendo a PÁGINA 25 .

124

"¡FINAL! ¡FINAL! ¡FINAL!" escuchas a la multitud gritar mientras das vueltas y vueltas.

Te estás mareando. Realmente mareado. Tan mareado que te desmayas.

Tus ojos se abrenPÁGINA 112 .

"¡Por aquí!" Saludas a Patty y Brad.

Ustedes tres giran a la izquierda y siguen corriendo, ¡directamente hacia un estanque!

“¿Por qué no nos dijiste que paráramos?” Patty se queja.

"¡No te quejes conmigo!" gritas en respuesta. "Nosotros seguimos*tú*¡A través de la valla!

Te das la vuelta y regresas a la orilla. Patty y Brad llegan primero. Estás a unos metros de distancia, cuando ves*él*.

Un cocodrilo.

Con la boca abierta, revelando dos hileras de dientes afilados.

Te congelas.

Patty ve al caimán y grita: “¡Rápido! ¡Hay un registro! ¡Súbete a él!

Te subes al tronco, pero es inútil. Sigues siendo un blanco fácil.

El caimán abre aún más su enorme boca. Se desliza hasta el tronco. Y se nota que está listo. ¡Listo para aplastarte!

No grites todavía. Empezar aPÁGINA 43 .

126

"¡Hurra! ¡Nuestro héroe!" los monstruos aplauden mientras salen corriendo de sus celdas.

Sigues al gigante por una salida lateral. Y en poco tiempo, llevarás a todos tus nuevos amigos a tu casa.

Estás seguro de que a tus padres no les importará acogerlos. Después de todo, ¿cuánto pueden comer un gigante de 130 kilos, una señora gorda de quinientas libras y un hombre de tres cabezas? Mmmmm. Mejor no respondas esa pregunta.

Alégrate de haber venido a...

EL FIN

127

No eres lo suficientemente rápido para alejarte del fantasma. Ahora estás corriendo, pero el fantasma se abalanza frente a ti. ¡Lo chocas y lo atraviesas!

La gente del carnaval te persigue. No quieren que abandones el carnaval.

"¡Apurarse!" les gritas a tus amigos: ¡solo faltan tres minutos para la medianoche! Sales corriendo en una dirección y luego en otra. La gente del carnaval se acerca por todos lados. Llevan antorchas con llamas que saltan muy alto en el aire.

Echas un vistazo a tu reloj: 11:58.

"¡No podemos dejar que nos atrapen!" tu gritas. "¡Escondámonos!"

¿Pero dónde puedes esconderte? Más adelante ves un cañón gigantesco. Ustedes tres podrían caber fácilmente allí.

También ves un paseo para bebés, el tren chu-choo para bebés, tal vez puedas meterte en él.

¡Rápido! Elija uno y espere lo mejor.

¿Cañón? Ir aPÁGINA 130 .

¿Chú chú? Ir aPÁGINA 128 .

128

Te metes en el chu-chu y te aprietas. 11:59.

Las luces de las antorchas del pueblo del carnaval te iluminan. Su mal olor llena tus pulmones.

La sangre late en tus sienes.

Estás seguro de que te van a encontrar. Pero ahora estás atrapado.

No hay manera de salir.

Se escucha a alguien gritar a lo lejos. “¡Hora de cierre!” Y entonces escuchas que una campana comienza a sonar...

... ¡Medianoche!

"Uno, dos, tres", Brad cuenta las campanadas.

¡Quieres estrangularlo!

"Cuatro cinco ..."

De repente, el tren de los niños empieza a moverse.

"Seis siete Ocho ..."

Te sientas y lo que ves es el mayor shock de toda esta horrible noche....

Empezar aPÁGINA 70 .

129

La Sangre del Monstruo ha crecido tanto que ahora no puedes ver ni por encima ni a su alrededor.

"¡Corran por sus vidas!" Patty grita. Pero llegar a la puerta es imposible.

El montículo de baba verde se acerca a ti. ¡Rápido! Te quedas congelado en el lugar. Aterrorizado. Y luego, justo a tiempo, tú, Patty y Brad saltan a un lado. Y Monster Blood golpea la pared con una fuerza aplastante y la atraviesa.

Te quedas mirando el enorme agujero gigante en la pared. Rápidamente, los tres saltan por la abertura. Estás parado afuera de la puerta principal, ¡por donde entraste!

Hay un amplio camino de destrucción a través del campo y el bosque más allá. Desde algún lugar, un reloj suena doce veces, provocando un escalofrío por la espalda. Y cuando miras el carnaval, ha desaparecido. Todo lo que queda es una espeluznante niebla plateada.

EL FIN

130

Tú y tus amigos se meten en el cañón.

"¡Ay! Estás sentado en mi mano”, se queja Brad.

Pero no tienes tiempo para disculparte.

“¿Hueles algo... a quemado?” usted pregunta.

*¡AUGE!*Hay una tremenda explosión. Vuelas por el espacio. Te diriges a una valla que rodea el carnaval y el campo más allá.

¿Podrás salir del parque?

Ir aPÁGINA 101 .

131

¡VENTOSA!

Realmente no pensaste que podrías salir tan fácilmente, ¿verdad?

Mira el título de este libro:*Escape del Carnaval de los Horrores*.

¡Horrores! Necesitas enfrentar muchos más horrores y luego (tal vez) escapes.

¡Rápido! Empezar aPÁGINA 116 .

132

La adivina dijo que este número podría salvarle la vida. ¿Pero cómo?

Entonces lo ves. En la esquina. Un casillero alto y plateado con el número *132* pintado en rojo.

"Aquí", dices, abriendo la puerta del casillero. Empujas a Patty y Brad adentro.

Tan pronto como cierras la puerta, el casillero comienza a traquetear y temblar. Estás casi cegado por una luz blanca brillante. Escuchas un fuerte silbido. Y luego todo queda en silencio. La puerta se abre de golpe y te sorprende lo que ves.

Empezar a PÁGINA 21 .

133

Esos ojos detrás del hocico de caimán, esos ojos brillantes. Deberías haberlos reconocido antes. Es el Gran Al.

"¡Ey! Hiciste un gran trabajo aquí”, dice cálidamente. "Realmente tienes todo lo necesario para el Carnaval de los Horrores".

"Uh, gracias", murmuras. "Pero realmente tengo que irme a casa ahora".

"¿Cual es la prisa?" pregunta, dándote palmaditas en el hombro. "¿No te estás divirtiendo?"

¿Divertido? Crees. Aplastado entre paredes sólidas. Luego atacado por un monstruo de ojos saltones. ¿Divertido? No. Esto no es divertido. Esto es raro.

"Oh, sí. Ha sido realmente genial. Pero, um, realmente tengo que llegar a casa”, tartamudeas. "Entonces, si me llevas a donde estén Patty y Brad, y nos muestras la salida, nos iremos".

"Me temo que eso no es posible", dice Big Al. "Simplemente abre la puerta y lo entenderás".

No tienes elección. Tienes que abrir la puerta e ir aPÁGINA 117 .

134

Tienes que calcular cuánto pesas en Marte. Rápido. ¿Pero cómo?

Estás a punto de rendirte cuando notas una señal parpadeante. Se lee:EL LA GRAVEDAD EN MARTE ES CASI EL 40 POR CIENTO DE LA QUE ES EN LA TIERRA. Bien, ahora tú puede resolverlo.

Multiplica tu peso real en la Tierra por cuatro. Ahora deja el último dígito. Por ejemplo, si pesas 90 libras, 90 × 4 = 360. Al eliminar el último dígito, obtienes 36 por tu peso en Marte.

Si no quieres hacer los cálculos, puedes dejarlo en manos de la suerte. Solo adivina.

Si crees que tu peso en Marte es de 37 a 39, ve aPÁGINA 53 .

Si cree que su peso en Marte es inferior a 37 o superior a 39, vaya aPÁGINA 22.

135

Abres la puerta y subes una rampa empinada que da vueltas y vueltas. Hace frío y está oscuro por dentro. A mitad de la rampa te detienes. hay otro firmar:¡ADVERTENCIA! — ¡PUEDE SER TÚ EL QUE SE DESLIZA HACIA TU DOOM!

Continúas subiendo la rampa. Finalmente llegas a la cima y te encuentras parado en una plataforma amplia y poco iluminada. Ante usted se extiende una hilera de toboganes largos y curvos. Las diapositivas están numeradas del uno al diez.

Piensas mucho. El tobogán fatal. Sabes que has oído hablar de esto antes. ¿Pero donde? ¿Donde estaba?

¡Y entonces lo recuerdas! ¡Estaba en un libro de GOOSEBUMPS que leíste!*Un día en HorrorLand.*

Ahora sabes que estás en un gran problema. Porque recuerdas todo sobre Doom Slide del libro. Recuerdas que si eliges el tobogán equivocado, pasarás el resto de tu vida deslizándote y deslizándote, ¡para siempre!

¿Qué número es el Doom Slide? ¿Cuál?

Si recuerdas qué diapositiva numérica es Doom Slide (o si tienes el libro y puedes buscarlo), elige una diapositiva que no sea Doom Slide. Si no lo recuerdas, tendrás que dejarlo en manos de la suerte. Elija un número entre 1 y 10.

Elija la diapositiva 1, 4 o 5 y vaya aPÁGINA 121 .

Elija la diapositiva 2, 7 o 9 y vaya aPÁGINA 95 .

Elija la diapositiva 3, 6, 8 o 10 y vaya aPÁGINA 68 .

Serie de libros Goosebumps creada por Parachute Press, Inc.

Primera edición, julio de 1995.

ISBN electrónico 978-0-545-84098-9